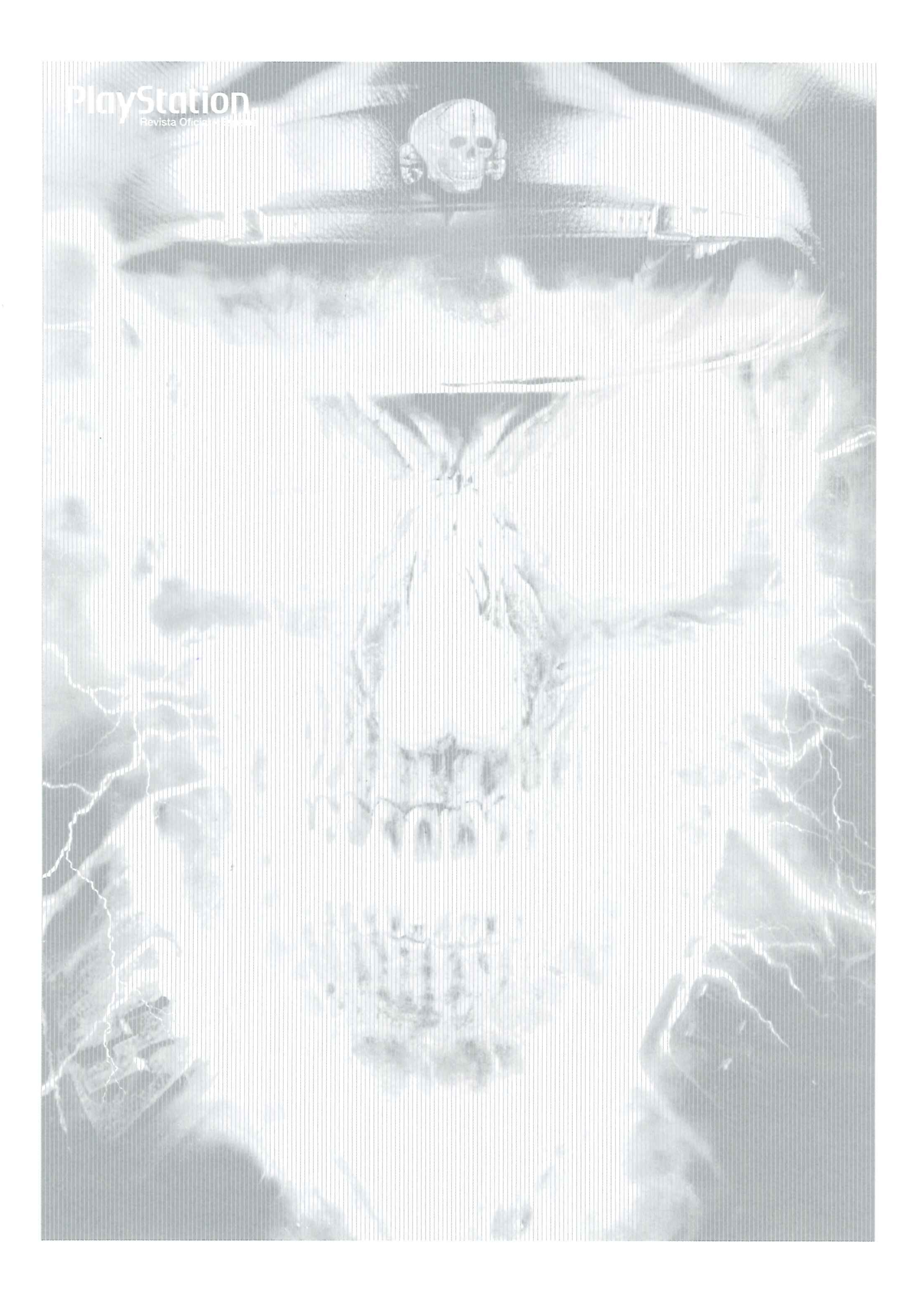


2 Guías completas
PlayStation
Revista Oficial - España
PS3
Suplemento gratuito de PLAYSTATION
Revista Oficial # 105
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
ACABA CON LOS MALVADOS PLANES DE JOKER
ESTRATEGIAS PARA VENCER A LOS SÚPER VILLANOS
COMPLETA TODOS LOS DESAFÍOS DE ENIGMA
WOLFENSTEIN
Desvelamos las claves para derrotar al ejército nazi
Estrategias y trucos para vencer a todos los enemigos
Cómo hacer buen uso de los poderes del medallón de Thule


PlayStation
Revista Ofic

Guías PlayStation
Revista Oficial-España
PS3

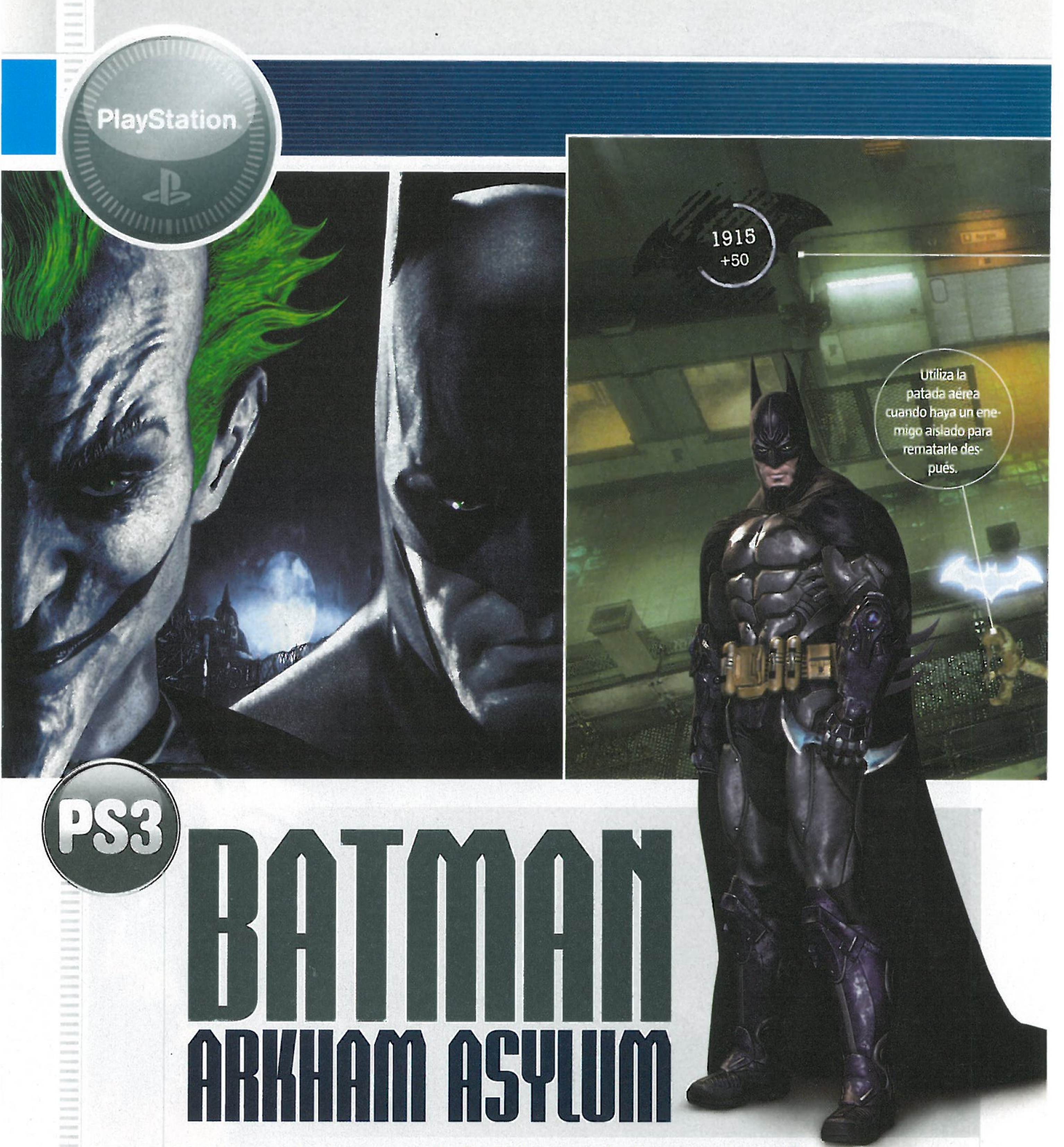
Sumario

PlayStation® Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ANA MÁRQUEZ, DANIEL RODRÍGUEZ
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección)
Han colaborado JOSÉ MANUEL TORNERO, LUCÍA PERDOMO

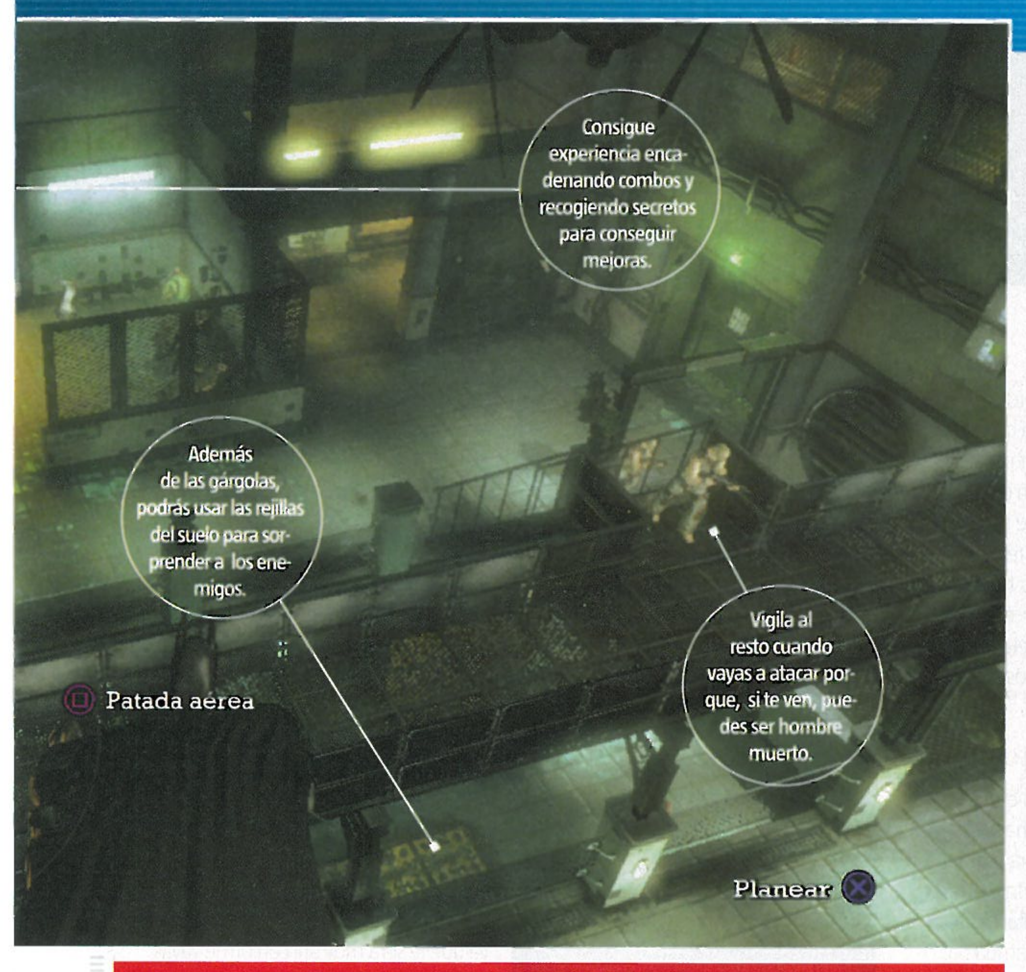
C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 05 04 45, de 9 a 14 H.

GRUPO ZETA



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Poder controlar a uno de los héroes más famosos de la historia en un título que haga honor a su nombre no es algo habitual. Con un gran número de gadgets, un Modo Detective que te permitirá encontrar cualquier pista y nuestra ayuda, conseguirás salir de la trampa mortal que te ha preparado Joker en el Asilo Arkham.

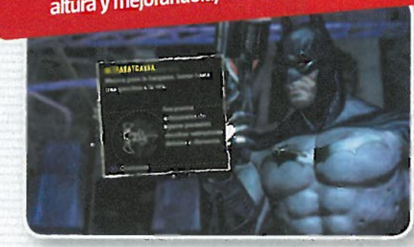


GADGETS

GEL EXPLOSIVO
Lo recogerás del Batmóvil y te servirá tanto para derribar paredes frágiles y encontrar objetos ocultos, como para tender trampas a tus enemigos.



BATGARRA
Te harás con ella en tu primera visita a la Batcueva. Con este gadget puedes hacer caer las rejillas en altura y mejorándola, también las paredes.



SECUENCIADOR CRIPTOGRÁFICO
Muy útil y divertido. Lo podrás usar cuando salves al alcaide. Con él desactivarás paneles de seguridad que te darán acceso a muchas zonas nuevas.



LANZACABOS
Será tu recompensa tras acabar con dos Titanes. Con su ayuda podrás acceder a zonas hasta las que el Garfio no te permite llegar.



Acciones básicas



SALTAR Y PLANEAR
Además de las continuas peleas hay zonas de plataformas en las que tendrás que hacer uso de la agilidad de Batman para avanzar. Manteniendo ⊗ pulsada podremos trepar y saltar además de planear. No olvides también ayudarte del Garfio, que será muy útil para llegar a zonas inaccesibles con el botón R1.



EL MODO DETECTIVE
Por muy héroe que sea, Batman no tiene superpoderes y unas cuantas balas pueden acabar con él igual que con cualquier mortal. Para evitarlo podemos usar el Modo Detective y pillar a nuestros enemigos por la espalda usando L2. También nos servirá para seguir pistas y encontrar Secretos ocultos a simple vista.



A GUANTAZO LIMPIO
Cuando el sigilo no sirva tendrás que liarte a mamporros con tus enemigos. Usa ◻ para atacar y encadenar combos y △ para contraatacar. Cuando aparezcan enemigos con cuchillo tendrás que usar ◎ para aturdirles antes de poder golpearles. Conforme avance el juego conseguirás más combinaciones.


Te hartarás de abrir rejillas de ventilación y pasar agachado por los conductos. Batman acabará el juego con lumbago.


Esta es la cara del primer Titán que te encontrarás. Hazte pronto con la mecánica para derrotarlo porque no será el único.

Batman se embarca en una inédita aventura que le llevará a recorrer de cabo a rabo cada rincón de la isla de Arkham. Joker se ha dejado capturar sin oponer mucha resistencia y eso da que pensar a nuestro héroe. Pronto escapará y se hará con el control de toda la isla dejándonos encerrados con todos los maleantes y tarados de Gotham deseando darnos caza.

Conociendo Arkham

Tras la larga escena del comienzo toma contacto con tu primera lucha ayudándote de ▢ para atacar y △ para realizar contraataques. Al estar las puertas cerradas acércate a la **rejilla de ventilación** para seguir avanzando. Sube la rampa por el Pasillo de Procesamiento, acaba con los dos **presos** que te atacan y ve hacia la derecha, atraviesa la puerta y sube las escaleras hasta que llegues a la sala donde está Zasz.

Utiliza el **Modo Detective** (MD) y sube por las gárgolas con ayuda del Garfio para acercarte al preso **por detrás**, eliminarle y liberar al guardia. Nuevamente encerrado, tendrás que buscar otra **rejilla** de ventilación para salir de esta sala. Baja por el sistema de ventilación y cuando salgas dirígete a la puerta anteriormente cerrada hasta la zona de **Descontaminación**. Sube con el Garfio y abre otra rejilla más para llegar a la sala contaminada. Salta, usa el Garfio y planea mientras salvas a los guardias hasta llegar a una plataforma con un **preso** agarrado. Golpéale, usa el MD para encontrar el transformador que abra el sistema de ventilación y golpéalo con ayuda de un **Batarang**.

Una vez liberada la sala del mortífero gas, sal de aquí por la puerta del fondo y sigue las **flechas** marcadas de color verde. Al entrar en la nueva estancia te encontrarás con el **Joker** y un nuevo enemigo algo más difícil. La táctica para vencerle es lanzarle un **Batarang** cuando se abalance hacia ti, utiliza acto seguido la evasión, pulsando de manera seguida dos veces la ⊗ girando hacia un lado y aprovechar para **golpearle** cuando se haya quedado atontado. Practica bien este método ya que te será muy útil conforme vayas avanzando en la aventura.

Tras los pasos de Bones

Cuando termines el combate ve a la izquierda y habla con el **guardia** para que te indique hacia dónde se dirige el Joker. Utiliza el **mapa** de la zona para regresar a las celdas de detención y allí usa el Escáner para encontrar la **botella de bourbon** tirada por Bones. Sigue el rastro hasta que llegues a una sala con un ascensor y haga acto de presencia **Harley Quinn**. Con el ascensor hecho añicos Batman tendrá que tirar de agilidad y gadgets para salir de esta zona. Sube con la ayuda del **Garfio** hacia arriba y ve avanzando por las plataformas hasta que llegues a una puerta custodiada por los **matones** del Joker. Acaba con ellos y adéntrate en la zona de ventilación hasta llegar a la **Galería de Traslados**. Sube por las gárgolas y utiliza la Eliminación con los enemigos armados pillándolos por detrás (ni se te ocurra atacarles de frente.

Consejos de héroe



OBSERVA TU ENTORNO
Habrá veces en las que no sepas dónde ir o te parezca que estás encerrado. Siempre hay una salida. Activa el MD o busca una rejilla de ventilación cercana y verás cómo encuentras la salida.

LOS SECRETOS TE AYUDAN
Intenta coger el mayor número de Secretos que puedas para que aumente tu medidor de experiencia y conseguir nuevas mejoras. Conseguirás también jugosos extras, que serán necesarios para completar el juego al 100%.

EL SIGILO ES IMPORTANTE
Aunque la fuerza de Batman es considerable no deja de ser un ser humano y un grupo de enemigos con armas te hará picadillo en muy poco tiempo. Usa el sigilo e intenta acabar con el mayor número de enemigos por la espalda; así evitarás muchos daños.

GADGETS INDISPENSABLES
Los gadgets de Batman te serán de gran ayuda. Todos ellos son indispensables para continuar tu aventura, aunque tienen más funciones. Por ejemplo, puedes usar el Gel Explosivo para preparar trampas a los enemigos que pasen cerca o atraerlos hacia ti con la Batgarra.

EL MAPA MARCA EL CAMINO
Cuando no sepas cuál es tu objetivo o no recuerdes cómo llegar a él despliega el menú para observar el mapa y encontrar el camino. También te servirá para encontrar los secretos.



La pseudo-novia de Joker te dará la lata buena parte del juego. Encima, cada vez que huya se contoneará con chulería.



Para salvar a la doctora Young tendrás que reventar las paredes de esta sala. Atento al baile del robot del preso de la izquierda.



Como buen detective que se precie, Batman tendrá que escanear pistas para perseguir sus objetivos.

Recuerda que Batman es humano y no es inmune a las balas). Sube por la **escalera** de la derecha, acaba con otro y llega hasta otra zona con más enemigos armados. Los matones vendrán en dos tandas. Utiliza las **gárgolas** para moverte por el escenario y ataca a los enemigos de uno en uno y cuando estén solos. En cuanto acabes con uno vuelve a subirte a otra gárgola y espera hasta que quede otro **aislado**. Una vez que acabes con todos vuelve a refugiarte, ya que vendrá la segunda tanda con la que tendrás que repetir el proceso.

Una isla enorme

Sigue el rastro de tu objetivo y comprobarás que no ha tenido un final dulce, que digamos. Con el camino sin salida, vendrá en tu ayuda el bueno de **Enigma**. Para resolver su primer acertijo, escanea el **cuadro** del director de Arkham detrás de ti. Ve por el camino que te abre el guardia hasta salir a la **isla** de Arkham. No te asustes por la vasta extensión, ya que al final te lo conocerás todo al dedillo.

Da un garbeo por la zona hasta que salte la **alarma** del Batmóvil. Utiliza el mapa para llegar hasta él y elimina por detrás a los dos **secuaces** con armas que te encontrarás de camino. Cuando llegues verás que hay un buen número de enemigos esperándote. Debilita a alguno con el **Batarang** desde lejos y lánzate al ataque. Intenta encadenar combos con □ y estate atento a la **marca** que indica que te van a atacar para usar △ en el momento oportuno.

Recoge tu nuevo gadget, el **Gel Explosivo**, y úsalo en la pared frágil para derribarla y poder llegar a la zona oeste de la isla (a lo largo del juego descubrirás muchas zonas ocultas a las que podrás acceder con ayuda del Gel Explosivo Para ello tendrás que usar a menudo el MD para poder descubrirlas). Acaba con los dos **presos** que aparecerán a tu derecha conforme avances de forma silenciosa y sigue el rastro del **tabaco**. Nuevamente otro grupo de enemigos en la puerta del **Centro Médico**; ya sabes qué hacer con ellos.

El Centro Médico

Al no poder entrar por la puerta principal al Centro Médico, utiliza el Garfio para ir al **tejado** y ve por la izquierda hasta que encuentres una pared en el edificio de enfrente que puedes derribar con el **Gel Explosivo**. Métete por el acceso de ventilación y sigue hasta que llegues a una zona con varios enemigos armados donde han secuestrado a los **médicos**. Para acabar con los secuaces usa la técnica que te explicamos: súbete a las **gárgolas**, elimina a un preso aislado y vuelve a subir antes de que te descubran. Al acabar con todos ve a hablar con los médicos para que se actualicen tus **objetivos** y sigue tu camino por la única puerta abierta. Dirígete a la zona de Rayos X donde tendrás que rescatar a la **Dra. Young**. Usa el MD para localizar las paredes débiles de la habitación donde está encerrada y aplica en ambas un poco de **Gel Explosivo** (ten cuidado de que no te vean los enemigos del interior, porque si no tendrás que volver a repetirlo). Detona las **cargas** y ya habrás liberado a la doctora. Vuelve sobre tus pasos por el Pasillo Superior en dirección a donde está el **Dr. Kellerman**.

Acaba con los dos matones que custodian la puerta, otros dos más y métete por la **ventilación** hasta la sala llena de gas. Ve hacia tu derecha y apunta con el Batarang al **control de ventilación,** sigue saltando y en la última de las plataformas a la que puedas subir, date la vuelta y acaba con el otro control. Haz caer al **preso** que está colgado de la cuerda para que rompa el techo de la sala, salta hasta la **plataforma** con la escalera e inutiliza el último de los dispositivos de ventilación. Con otro doctor fuera de peligro, encamina tus pasos por el **pasillo** nuevamente al lugar donde se encuentra el último de ellos. Para salvarle tendrás que acabar con unos cuantos secuaces del Joker, cuando los elimines vuelve al **Sanatorio**.
Tras la escena sube rápidamente a una

Mejoras

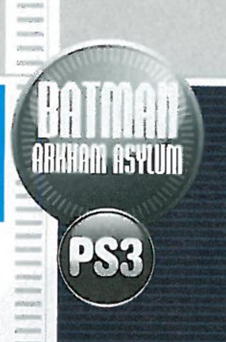


A medida que vayas acabando con enemigos y encuentres Secretos aumentará un medidor de experiencia que te permite conseguir mejoras para hacer más poderoso a Batman. Cuando lo hayas rellenado podrás elegir entre mejorar tu armadura, ventajas en las peleas cuerpo a cuerpo, nuevas modalidades de Batarang, mejorar los gadgets que tengas en ese momento o poder realizar la Eliminación Invertida. Te recomendamos subir primero la armadura.



Este tipo de cosas demuestran que Joker es un villano con estilo. Disfrutarás de su peculiar humor durante toda la aventura...

***CONSEJO:** Las gárgolas serán una buena cobertura y un lugar ideal para estudiar los movimientos de los presos antes de lanzarte a atacarles.*




La morgue da un poco de mal rollo, y más cuando te digamos que tienes que abrir esas bolsas y ver lo que hay dentro...


Un regalito de Joker, ¿qué será? Si te gustan las sorpresas acércate y descúbrelo. Si no, activa el MD.

de las **gárgolas** ya que vendrán tres enemigos armados que podrás eliminar como de costumbre.

Dos por el precio de uno

Baja por el ascensor y cuando se pare ve a tu izquierda y utiliza el **Gel Explosivo** en la pared, ya que es el único camino para llegar a la morgue. No te dejes engañar por lo que veas porque las **alucinaciones** son fruto del gas del Espantapájaros. Tras la sobrecogedora escena tendrás que vértelas con él: al ser unas cuantas veces más grande que nosotros habrá que utilizar la rastrera táctica de **esconderse**. El Espantapájaros girará sobre si mismo buscándote para acabar contigo, así que aprovecha cuando no te esté mirando para **avanzar y agacharte** con la cobertura que te ofrece el escenario con ayuda de L2. Tendrás que seguir este método siendo conveniente ser cauto y **no arriesgar** mientras avanzas. Cuando el camino esté bloqueado por una pared y no puedas seguir, usa el **Gel Explosivo** para tirarla abajo. En ese momento El Espantapájaros te oirá y empezará a buscarte inquisitivamente en tu escondrijo. Estate bien cubierto y aprovecha cuando mire a la **izquierda** de la pantalla para continuar por el camino que acabas de abrir. Cuando llegues al final usa el **foco** para apuntarle y así poder vencerle.

De vuelta a la realidad, sigue las **flechas** marcadas por Joker. Acaba con los tres enemigos que te aparecerán y ten especial cuidado con el que lleva el cuchillo (atúrdelo con ◎ antes de atacarle). En la nueva estancia, ve por el **conducto de ventilación** hasta que te encuentres en una sala con varios presos armados. Esta vez no tendrás ayuda de las **gárgolas** y tendrás que evitar a toda costa que te descubran. En cuanto salgas del conducto acaba con el primer enemigo **sigilosamente** y un poco más adelante a tu derecha puedes eliminar al segundo. Te quedarán dos que están en el **pasillo de abajo**; estudia sus movimientos y elimínalos sin que se den ni cuenta. Ahora ve hasta el fondo de la habitación, sube las escaleras y usa el Garfio y el Gel Explosivo para salvar a Gordon.

CONSEJO: Cuando te muevas por la isla comprueba que no haya francotiradores en las torretas, porque pueden acabar rápidamente contigo.

Bane



Quédate lejos de él y cuando vaya a por ti lanza rápidamente un Batarang y esquívale (es la misma táctica que usamos contra el primer Titán al que nos enfrentamos). Se dará de bruces contra la pared y entonces tendrás la oportunidad de acercarte a él y zurrarle. Después de golpearle huye para que no te devuelva el ataque y aprovecha cuando le hayas quitado una «barra» entera para subirte a su espalda y quitarle uno de los tubos que le suministra el veneno. Conforme vaya menguando su vida, mandará matones. Acaba con ellos rápido y no le pierdas de vista, ya que te seguirá embistiendo y además te lanzará rocas que arrancará del escenario. Esquívalas igual que a sus embestidas y no estés mucho tiempo sin golpearle ya que podrá regenerar su vida.

Tras la escena tendrás que enfrentarte a un **Bane** muy dopado que te atacará con una fuerza sobrehumana gracias a los efectos del veneno (ver cuadro).

¿Una Batcueva en Arkham?

Una vez que hayas recuperado el control de Batman sigue las indicaciones y acaba con los enemigos que te encuentres hasta llegar al **Punto Muerto**. Sigue avanzando y llegarás a la Batcueva, donde obtendrás más información y te podrás hacer con un nuevo gadget: la **Batgarra**. Usa tu nuevo accesorio con las cajas que bloquean el camino y la rejilla de ventilación en una columna más adelante.

Llega a las alcantarillas y acaba de forma silenciosa con el **enemigo** que verás a tu izquierda. Sigue el único camino marcado eliminando a quien te estorbe y gira en la **bifurcación** a la izquierda hasta que llegues al Cruce Principal de Alcantarillas.

Esta es otra nueva zona de plataformas en la que tendrás el handicap de no poder usar el **Garfio** debido a que las estructuras son débiles y podrían venirse abajo. Gira a la derecha nada más entrar, sube a la **columna** y salta a la plataforma. Ve por la derecha, sigue subiendo hasta una columna volcada y al llegar al **riachuelo** salta a la zona de enfrente. Sube un poco más y por fin llegarás hasta un pasillo que da al exterior (justo enfrente verás una zona con un Enigma pero todavía no podemos llegar hasta ahí).

La Mansión de Arkham

Al salir tu objetivo será la Mansión de Arkham. No vayas a lo loco porque hay varios **francotiradores** esperándote. Ten en todo momento el MD activado y cuando divises alguno sube hasta las

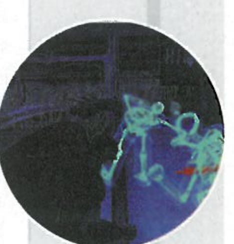
Cuando nos enteramos de que todo el juego se desarrollaba en la isla de Arkham no imaginábamos que pudiera ser tan grande.



Tendrás que ser certero con el Batarang, sin que Zsaz te vea, si quieres evitar que añada una nueva muesca en su cuerpo.



Agacharse con L2 y eliminar a los enemigos por detrás no es ruin, es una forma de supervivencia.



Si te apetece puedes cambiar presos por esqueletos con L2. No sirve de mucho pero es gracioso.

torretas con ayuda del Garfio y acaba con ellos por detrás. Baja a tierra, elimina al resto y ve por la puerta hacia **Arkham Este**. Nada más entrar elimina a otro francotirador en la torreta de tu derecha y ve acercándote a la mansión por el **flanco izquierdo**. Usa el Garfio para subir al tejado y cuando tengas a la vista a los dos francotiradores que quedan, usa el **Batarang** para aturdirles y baja rápidamente para terminar con ellos. Usa la Batgarra para quitar la rejilla de esta zona y ya podrás entrar en la mansión.

Sal de la habitación y verás otros tres matones. Lánzate sobre el que lleva el **arma** y elimínalo rápido para luego ocuparte de los otros dos. Baja las escaleras y usa el Garfio con las tuberías del techo, busca un **rejilla** encima de ti y pasa por ella para llegar a la siguiente estancia. Aquí verás un buen número de enemigos, pero no te preocupes: lanza algún que otro **Batarang** para debilitarlos y abalánzate sobre ellos para empezar a repartir mamporros. Encadena combos, haz contraataques cuando se requiera y caerán como moscas.

Entra por la única puerta posible al Pasillo Sur y cúbrete en la **esquina** para eliminar con Batarangs a los dos enemigos armados que aparecerán. Pasa a la **biblioteca**, acaba con otros cuantos y usa el Garfio para llegar a los pisos superiores. Usa el conducto de ventilación para llegar arriba del todo y allí con la ayuda del Batarang haz caer la **lámpara** al suelo para poder llegar hasta el sótano y rescatar a los rehenes.

Vuelve por donde has venido y dirígete ahora hacia el **Pasillo Oeste**. Acaba con el preso armado por detrás y llega hasta la **Sala de Archivos** donde te encontrarás con seis enemigos armados. Usa la táctica de siempre y ayúdate también, si quieres, de la mejora de la **Eliminación Invertida** si ya te has hecho con ella (es muy divertido ver la cara que se les queda cuando ven a un compañero colgado). Sigue por la puerta que hay en esta sala, sube por el **conducto de ventilación**, sal de la habitación y usa el Garfio de nuevo hasta que llegues a una zona con pasarelas metálicas. Pasa por el **hueco** y acaba con los tres enemigos para usar de nuevo la Batgarra y llegar de una vez al **despacho** de la Dra. Young.

Una vez en el despacho escanea el rastro de la doctora con la **huella** que ha dejado en la puerta de la caja fuerte. Sigue las huellas con el MD hasta la biblioteca y allí busca la **fórmula** entre unos libros, en la zona donde estaban los rehenes, para hacerla desaparecer.

Espantapájaros II



Cúbrete y avanza cuando no te vea, aunque en este caso necesitarás crearte mayor cobertura haciendo caer las cajas con ayuda de tu Batgarra. Llegarás a una pasillo en el que te mandará unos esqueletos para acabar contigo; véncelos rápido, ya que son muy débiles. Más adelante tendrás otra nueva zona de plataformas y más esqueletos al final. Usa el Garfio para subir por el edificio, evita el péndulo y llega hasta el final para enfocarle con la luz y mandarle a paseo.

Más alucinaciones

Dirige tus pasos ahora hacia el **despacho** del alcaide, pero no te apresures ya que de camino te las verás otra vez con El **Espantapájaros** (¡no te pensarías que ya habías acabado con él! Mira el cuadro).

Nuevamente en La Mansión, usa el Batarang para tirar la **campana** ya que la trampilla está cerrada. Tras destrozar el mobiliario ya tienes acceso al **Pasillo Este** y podrás llegar hasta el despacho del alcaide. Ya en el umbral verás cómo el psicópata de **Zasz** amenaza la vida de Young. Cúbrete en la esquina y dale con el **Batarang** cuando asome la cabeza para liberar a la doctora y presta atención a la escena que viene a continuación.

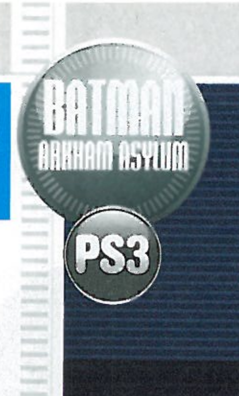
Una vez que te despiertes del sueño provocado ataca a tus **captores** para escapar del despacho, no sin antes escanear el **bastón roto** del alcaide, quien ha sido secuestrado. Sigue el rastro hasta que te encuentres con tres **presos** armados. Aquí será difícil bajar de las gárgolas sin que te vean, así que usa los **Batarangs** para debilitarlos y elimínalos antes de que se levanten. Sigue el rastro hasta Arkham Oeste pasando por el **Túnel Abandonado** acabando con todo el que se cruce en tu camino. Ya en Arkham Oeste ten cuidado con el **francotirador** de la torreta y termina con más secuaces hasta llegar a la Penitenciaría.



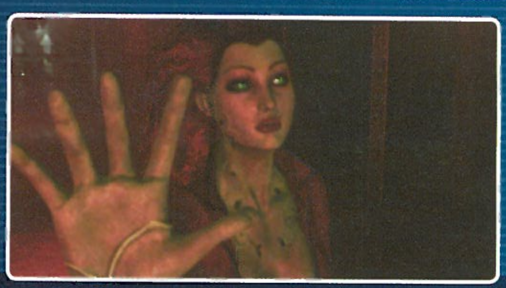
La Penitenciaría

Sigue el pasillo nada más entrar y acaba con el enemigo armado sigilosamente y después con los otros dos.






Cuando veas a un preso con collar ten en cuenta que, cuando lo elimines, los demás lo sabrán al instante e irán a por ti.


Una mujer con esa mirada no puede ser mala. ¿Qué puede hacer ella sola suelta por Arkham?

Pasa por las **celdas** llenas de enfermos mentales (que acongojan un poco) y sigue hasta disfrutar de la belleza «natural» de **Hiedra Venenosa** y llegar a la sala donde está encerrado el alcaide. Tras liberarle te harás con el **Secuenciador Criptógrafico**, un gadget muy útil que te servirá para abrir todas las puertas de seguridad desperdigadas por Arkham. Vuelve por donde has venido y termina con los **enfermos** que te ataquen (para eliminarlos usa ⓐ) cuando corran hacia ti y luego acaba con ellos en el suelo. En la habitación central hará acto de presencia **Harley Quinn** nuevamente. Usa el Garfio rápidamente para no electrocutarte con el suelo y acaba con sus matones evitando que cojan las **armas** del escenario. Busca por las habitaciones de esta zona, desactiva el **suelo** electrificado y acto seguido ve a la puerta por donde huyó Harley Quinn. Acaba con otros dos perturbados más y llegarás a la **Sala de Guardia** donde habrá dos guardias colgados a punto de ser electrificados. Haz uso de tu nuevo Secuenciador en el **panel** donde esta Quinn y rápidamente en otro que hay en el agua a tu izquierda. Suelta a los guardias con el **Batarang** y cuando empiece la cuenta atrás aprovecha otra vez tu gadget para abrir la puerta antes de que explote la **bomba** para escapar.

A por Harley Quinn

Vuelve ahora a la Sala Central y pasa por la **puerta** de enfrente para seguir a la cansina novia de Joker. Cuando no tengas salida usa la Batgarra con la rejilla de ventilación y mata al **recluso** que te dará un susto de muerte. Sube por el hueco, usa el Secuenciador y baja para pasar por la **puerta** que acabas de abrir.

Llegarás a una sala sin salida en la que Harley te mandará en varias **oleadas** a todos los presos que tiene a sus órdenes. Ya es hora de darle su merecido a esta malcriada (ver cuadro).

Una ayuda inesperada

Sal del bloque de celdas derrotando a todos los lunáticos que te salgan al paso y lleva a Batman hasta un nuevo escenario: El **Jardín Botánico**. Elimina a los dos guardias armados del fondo de esta sala y pasa a la siguiente, donde te encontrarás con seis más. Utiliza la táctica de siempre y **sé paciente**, porque cada vez que elimines a uno los demás vendrán como una exhalación a ver qué ha ocurrido.

Pasa, si quieres, por la **habitación** del piso de arriba donde verás cómo Joker te cierra el camino teniendo que buscar otra **alternativa**. Vuelve a la sala anterior y busca otra puerta en la planta de abajo. En la sala del fondo tendrás que acabar con unos cuantos **matones** y con ayuda del Secuenciador podrás desactivar la **trampa** del Joker. Vuelve a donde estaba y sigue tu camino por el conducto de ventilación hasta que llegues a otra zona de **plataformas** en la que, como en el cruce de alcantarillas, no te servirá de nada el Garfio. La salida esta vez será fácil: ve hacia tu izquierda, salta a la **plataforma**, sube las escaleras y pasa por la puerta que ves a tu izquierda.

Continúa por el único camino posible por ahora, atravesando la **puerta** que hay junto a la fuente. Desde ahí llegas al **Aviario** donde Joker se ha entretenido encerrando a los médicos en jaulas. Esta vez te lo pondrá más difícil y dará la orden de que cuando muera alguno de sus secuaces, el jefe lanzará las jaulas al vacío. Como no podemos permitir que eso ocurra, habrá que llegar al jefe **sin eliminar a nadie** y pasando desapercibido. En la entrada ve agachado y busca una abertura en la **pared** de la izquierda, avanza usando el Garfio, súbete por la escalera y métete otra vez en el **conducto**. Cuando salgas mira hacia tu izquierda y pasa planeando por detrás del preso sin que se dé cuenta y sube por el **muro**. Quédate quieto donde estás hasta que el que **vigila** se de la vuelta, y cuando lo haga déjate caer. Engánchate al saliente para evitar que te descubran y sube las **escaleras** cuando estés fuera de la visión del guardia. Elimina al jefe y baja, ahora

Harley y compañía



El mayor problema para pasar esta zona es que no sólo tendrás que preocuparte de los secuaces Harley, sino que cuando empiece a iluminarse el suelo, a los pocos segundos se electrificará y tu vida correrá serio peligro. Cuando pase esto, ve hacia uno de los laterales y salta la valla para evitar que te dañen. Estate atento al escenario y acaba cuanto antes con los presos que usan cuchillo y porra eléctrica y podrás encerrar, de una vez por todas, a la molesta Harley Quinn.

Un miembro de la redacción se vistió de Batman y le pillamos con su comida favorita, ¿os imagináis quién es?



Este Titán está en los huesos y será mucho más débil que sus hermanos rollizos. El Espantapájaros los tiene a dieta.



¡Zas, en toda la nuca! No te recrees, acaba con él rápido y vuelve a subir a la gárgola antes de que te descubran.

Para eliminar a los francotiradores sube a la torreta desde una zona donde no te vean y elimínalos como desees.

sí, a acabar uno por uno con el resto. Con los médicos ya liberados habrá que seguir buscando el **laboratorio secreto** del Joker. Para ello sigue el rastro de Harley Quinn en esta misma sala hasta que encuentres un **panel de seguridad** que podrás desactivar con el Secuenciador. Después de presenciar cómo el cobarde de Joker huye tendrás que enfrentarte a dos **Titanes** que se comportarán como Bane. Sin embargo, la desventaja de que sean dos se suple con la posibilidad de **montarte** en ellos cuando les hayas quitado una barra de vida. Hecho esto quedarán atontados y podrás aprovechar para atacar al otro de los Titanes y que mutuamente se quiten vida. Cuando los hayas eliminado de forma contundente usa el **Secuenciador** en la puerta y recibe un nuevo gadget para poder continuar con tu aventura: el **Lanzacabos**. Vuelve por donde has venido y con ayuda del Lanzacabos ve por el pasillo que tiene el suelo derruido, atraviesa la **puerta** derruida y ten una interesante conversación con Hiedra Venenosa.

Buscando a la presa

Acto seguido abandona los Jardines Botánicos acabando con todos los hombres del Joker que salgan a tu paso. Al llegar a la entrada la puerta será bloqueada por una **rama gigante**. Déjate caer por el hueco del suelo y busca la salida para encontrar un panorama de la isla algo cambiado. Ve en dirección a la Mansión y acaba con todas la **vainas** que encuentres en tu camino para recibir experiencia (para eliminarlas acércate a ellas y lanza un Batarang a las **esporas** que te ataquen para después poder destruirlas). Sube por el hueco superior de la Mansión y utiliza el Lanzacabos para llegar a la **Recepción** evitando el veneno de las plantas.

En la Recepción sube a la parte de arriba y ve por el **pasillo metálico** de la derecha hasta que se bloquee el camino, usa el **Lanzacabos** para llegar al otro pasillo hasta que se acabe y déjate caer. Habla con **Cash** y desanda tu camino hasta que vuelvas a salir de la Mansión. Dirígete ahora hacia **Tratamiento Intensivo** por el pasillo de Arkham Norte y ten cuidado con el grupo de enemigos que encontrarás, que es bastante duro. La puerta de entrada a Tratamiento Intensivo está cerrada, con lo que deberemos buscar otra alternativa. Sube a la **torreta** que hay justo a la derecha nada más entrar en Arkham Norte evitando el láser del **francotirador** y cuando estés arriba usa el Lanzacabos para llegar hasta él. Noquéalo y pasa al acceso de mantenimiento donde tendrás que abrir una **rejilla de ventilación** para seguir avanzando hasta la Recepción, donde te esperan varios enemigos armados. Esta vez no podrás usar las gárgolas (o no por mucho tiempo) ya que el Joker se las ha ingeniado para colocarles **explosivos**. Como te recomendamos siempre, activa el MD y ten paciencia para ir buscando a los enemigos **aislados** y eliminarlos. Cada vez que acabes con uno muévete de la zona y busca buena cobertura. Si quieres agilizar la cosa usa el **Multibatarang** (que ya deberías haber conseguido hace tiempo) para hacer caer a dos al suelo y rematarlos desde cerca (será más arriesgado pero te ahorrará tiempo).

Realidad alternativa

Cuando acabes sigue los cables que salen de las puertas cerradas para encontrar la sala donde está la **centralita**. Desactívala con el Secuenciador, pasa por cualquiera de las puertas y disfruta de una inquietante escena antes de un nuevo «cruce de impresiones» con El Espantapájaros.

Usa el Lanzacabos evitando la **plancha metálica** que se mueve. Pasa la primera zona cubriéndote con el **motor** y vence la primera oleada de esqueletos. Sigue avanzando esquivando su mirada y usa la **plancha metálica** móvil como cobertura hasta que llegues al **foco**. Aparecerás ahora en el suelo encerrado por una verja y a merced de tu enemigo. Acaba con otra tanda de esqueletos, después te saldrá un esqueleto **Titán** que has de vencer igual que a sus hermanos de carne y hueso, y por último, otro Titán y esqueletos que le ayudarán. Acaba con los pequeños y ayúdate del **Batarang** para eliminar al grande, vencer al Espantapájaros y salir de este mundo irreal.

Batman se va de caza

Sigue por el pasillo hasta la sala del ascensor donde ahora te tocará descender en vez de subir. **Planea** con la capa de Batman por el hueco del ascensor hasta que localices a tres enemigos. Ve por la **rampa** hasta ellos y usa el Secuenciador para abrir la puerta del ascensor cuando hayas dado buena cuenta de ellos. Sigue descendiendo, elimina a otros cuantos presos y pasa por la **puerta**. Atraviesa otra puerta más y observa la escena entre Cocodrilo Asesino y El Espantapájaros.

***CONSEJO:** Puedes eliminar a dos enemigos armados a la vez usando primero el Multibatarang para atontarlos y acabar con ellos cuando estén en el suelo.*




No sabemos quién le habrá hecho esto al preso. Os juro que cuando pasamos ya estaba así. A lo mejor está rezando...


En el Centro de Visitas te darán una cálida bienvenida, con gorritos y todo. Empieza la gresca para que dejen de aplaudir.

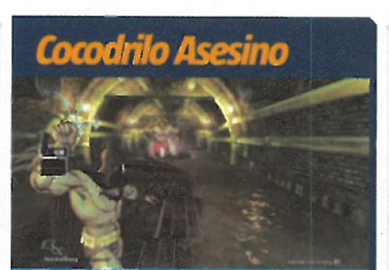
Dirígete con la ayuda del Lanzacabos y saltando por las **plataformas mecánicas** hasta la guarida del reptil.(la verdad es que un bicho así de grande con esa mandíbula achanta a cualquiera, así que mira el cuadro si quieres una ayudita).

Con la bestia en el hoyo y Batman de una pieza, dirígete ahora hacia la Batcueva para poder sintetizar el **antídoto** contra el veneno. Acaba con unos pocos enemigos por el camino y ya en la guarida recibirás una **mejora** para la Batgarra que te permitirá echar abajo las paredes frágiles en altura. Usa esta nueva función y tira abajo la pared de tu **izquierda** y usa el Garfio para subir. Planea hasta la colina de enfrente evitando chocarte con los escollos del terreno. Usa el **Lanzacabos** y el Garfio para llegar arriba del todo. Usa nuevamente el Lanzacabos, planea hasta el **pasillo** donde están las plantas y usa el Garfio en la pared de tu derecha para salir de la Batcueva.

Antes de poder salir a la isla tendrás que pasar por el **cruce principal de alcantarillas**. Haz el mismo camino que ya hiciste en tu primera visita y cuando llegues arriba del todo verás que la puerta que utililzaste está **bloqueada**. Con ayuda del Lanzacabos podrás pasar a la zona que anteriormente tenías bloqueada. Mira a tu derecha y trepa por la **estructura de piedra** hasta que no puedas llegar más arriba. Date la vuelta y usa el Lanzacabos para seguir subiendo. Cuando llegues

***CONSEJO:** Los enemigos con cuchillo y con porra eléctrica son más difíciles de matar. No vayas de frente contra ellos.*

Cocodrilo Asesino



Esta será un pelea bastante larga y liosa si no sabes a dónde hay que ir. Mientras buscamos las esporas necesarias para crear el antídoto, Cocodrilo Asesino nos acechará de diversas formas. Cuando oigas un sonido característico mira a tu alrededor, porque vendrá corriendo a por ti y tienes que usar el Batarang para hacerle volver al agua. No olvides que en esta zona no podrás correr, o te convertirás en el almuerzo del reptil. En otras ocasiones también hará temblar el suelo, momento en el que sí que deberás correr para que no te coja. Cuando rompa las tablas del suelo usa el Lanzacabos, no se te ocurra tirarte al agua... Para que no te líes en el camino que tienes que seguir aquí tienes una guía para saber dónde hay que ir en cada cruce y los giros que sólo pueden ir en un sentido: Recto, derecha, derecha, izquierda, recto, derecha (esporas). Derecha, recto, derecha (esporas). Recto, izquierda,derecha, izquierda, derecha, izquierda, recto (esporas). Desde ahí mira a tu derecha, por donde viene Cocodrilo Asesino y avanza: recto, izquierda (esporas). Lanzacabos hasta el fondo, derecha, recto, izquierda, izquierda, derecha, recto, derecha, recto, recto (esporas). Recto, recto, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, Lanzacabos, derecha, derecha, izquierda, izquierda, recto, derecha, derecha, izquierda, recto, derecha, derecha, izquierda.

En la última zona corre hasta ponerte a salvo y estalla el Gel Explosivo cuando pase por encima.

arriba verás una pared que podrás tirar abajo con la **Batgarra**. Ataca a los presos con Batarangs y usa el Garfio para llegar a ellos y rematarlos.

La enésima trampa de Joker

En esta nueva zona tendremos que desactivar unas **bombas** que han sido colocadas por Joker con la intención de contaminar el río que abastece a la ciudad de Gotham. Continúa por el pasillo, elimina a otros dos presos y ve por el **camino de la izquierda** (dejaremos el difícil para después). En la siguiente sala atonta a los enemigos y baja después a acabar con ellos, teniendo cuidado sobre todo del que tiene un **arma**. Usa el Secuenciador para desactivar las bombas y ve ahora al pasillo que dejaste anteriormente.

En esta habitación tenemos un buen número de **enemigos armados** y la extensión no es demasiado grande. Podemos utilizar las gárgolas, pero si utilizamos la patada aérea para eliminar alguno los más probable es que nos descubran los demás enseguida y nos frían a tiros. Intenta usar la **Eliminación Invertida** para acabar con uno o dos enemigos y luego ve a los conductos de ventilación para acceder a la **planta de abajo.** Intenta desde ahí eliminar a uno o dos más, escondiéndote enseguida para que no te descubran. La **clave** aquí es actuar sólo cuando estemos seguros, esperar y movernos mucho. Una vez limpiada la zona usa el Secuenciador nuevamente y vuelve hasta el pasillo central para caer en otra **trampa** más de Joker.

Un Titán te cerrará el paso y además te atacarán tres tandas de **enemigos**. El problema reside en el poco espacio de esta sala y en que el número de enemigos es más que considerable. Para salir vivo

Joker practicando sus dotes de ventrílocuo con el muñeco de Caracortada. Ya no tiene escapatoria.



Tendrás que correr mucho por el escenario para evitar a los Titanes. Aprovecha cuando puedas subirte encima de ellos.



Los guardias de Arkham hipnotizados por Hiedra Venenosa se volverán contra ti, por si no tenías bastantes enemigos.

de aquí no pares de **moverte** en ningún momento para esquivar las embestidas del Titán y aprovecha cuando puedas **subir** encima de él para acabar con el mayor número de presos. Pasado el mal trago ve por el camino que ha abierto el Titán y sube con ayuda de tu **Batgarra** y el Garfio. Cuando llegues al contrapeso del **ascensor** usa el Gel y hazlo explotar para llegar de una vez al exterior.

Tan bella como mortal

Ya en el exterior de la isla tendrás que volver a los **Jardines Botánicos** (hazte una idea de lo que te espera). Ve a tu izquierda hasta el **Túnel Abandonado**, crúzalo y usa el MD en Arkham Este para eliminar a los dos francotiradores antes de entrar en los jardines. Una vez en el interior ve por el túnel de la izquierda para evitar la **planta**. Avanza eliminando vainas como te hemos enseñado, teniendo cuidado con sus esporas. Pasa la sala electrificada y acepta la **invitación** de Hiedra Venenosa. Elimina a los dos guardias hipnotizados y usa el **Lanzacabos** para llegar hasta la sala en la que tendrás que enfrentarte a ella (ver cuadro).

Cuentas pendientes

Otra nueva escena para disfrutar y, sin tiempo que perder, ve al **Centro de Visitas** a ajustar cuentas con Joker (está en Arkham Oeste y lo distinguirás porque tiene dibujada una cara gigante de Joker en la puerta). Acaba con quienes custodian la **puerta** y «da las gracias» a los de dentro por el caluroso recibimiento. Aunque son muchos enemigos no te será difícil derrotarlos y podrás aprovechar para hacer **combos** realmente largos. Otra escena más y ya tendrás al **Joker** cara a cara encima de un curioso trono y con Gordon de rehén. Sin embargo, y como era de esperar, es un poco cobarde y todavía nos tiene otra sorpresa guardada: dos **Titanes** más y una recua de criminales para intentar eliminarte. Lo de siempre: esquiva a los Titanes y cuando puedas **súbete** en ellos para hacer estragos. Otra victoria más para Batman y Joker, que no tendrá escapatoria, usará el **veneno** en su propio cuerpo para intentar eliminar al murciélago. No te preocupes, que aunque asusta (más por lo feo que es que por otra cosa) no será muy difícil acabar con él (ver cuadro).

Con Joker fuera de combate y Batman como héroe absoluto y salvador de Gotham, podrás acomodarte en el sillón y ver los créditos y una reveladora **escena final**.

No creas que has acabado: todavía te queda por desvelar todos los **Secretos** de Enigma, completar el Modo Desafío con Batman y Joker, comparar tus récords con el resto de usuarios, ver los modelos de personajes, escuchar las biografías... En fin, un héroe nunca descansa.



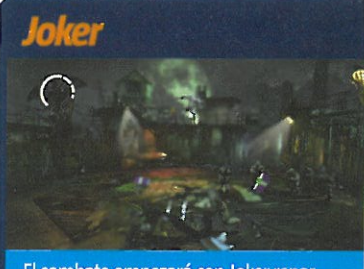
Entra en el Centro de Visitas donde Joker está escondido y acaba con sus planes. Ten cuidado, que te esperan sorpresas dentro.

Hiedra venenosa



Sus ataques son tres básicamente: aparecen plantas del suelo que se convierten en hiedras y que has de esquivar con doble ⊗ (si te agarra pulsa ⊗ rápidamente para escapar), te lanzará esporas cuando la planta se alce -que podrás evitar de la misma forma- y otra tanda de esporas cuando le dañes, mientras no tenga el escudo puesto, y que si te dan, te restarán mucha vida. Lanza Batarangs automáticos con L1 continuamente y aprovecha cuando sea vulnerable. Cuando le hayas quitado la primera barra de vida, Ivy se desplomará y podrás acercarte a ella para rociarla con Gel Explosivo. La segunda seguirá la misma fórmula con el handicap de tener que acabar también con guardias hipnotizados. Sigue la misma táctica y no pares de lanzar Batarangs hasta que caiga.

Joker



El combate empezará con Joker repartiendo manotazos a diestro y siniestro. No le ataques, corre por el escenario dando vueltas evitando sus ataques y con cuidado de no electrificarte con las vallas. Enseguida se cansará y se refugiará arriba para enviarte a sus hombres. Además de éstos, Joker tendrá otros dos ataques más para estorbarte: uno que lanzará cajas de regalo de las que tienes que alejarte y otro en el que mandará una dentadura con bomba incluida.

Estate cerca de los matones cuando la bomba se acerce a ti y huye en el último momento para que les explote a ellos. Cuando acabes con todos, Joker te dará la espalda, momento que debes aprovecha para usar la Batgarra y hacerle caer. Golpéale cuando esté en el suelo y repite todo el proceso otras dos veces.



Secretos

Ciertos Secretos te darán acceso a las biografías de los personajes más importantes del universo Batman.

El desafío de Enigma

CON GADGETS MEJOR

No te preocupes si ves que hay Secretos a los que no puedes acceder. Para encontrarlos todos necesitarás tener todos los gadgets y sus mejoras. Además, cuando acabes el juego podrás continuarlo para conseguir todo lo que te falte.

ACABA CON LAS DENTADURAS

Aparte de los Secretos que te indicamos en esta páginas, cada zona tendrá un número de dentaduras de Joker que tendrás que eliminar. No te preocupes si no las consigues todas en tu primera visita, ya que cuando vuelvas saldrán más.

MAPAS DE SECRETOS

Los Mapas de Secretos te ayudarán a ubicar mejor dónde está cada uno de los Secretos. Cuando tengas los gadgets necesarios hazte con ellos para facilitar tu tarea.

TROFEOS Y CINTAS

Los Trofeos y las cintas de entrevistas están repartidos por todo el escenario. Busca en los sistemas de ventilación, tras las paredes frágiles y encuentra la manera de entrar a habitaciones innacesibles.

ESCANEA

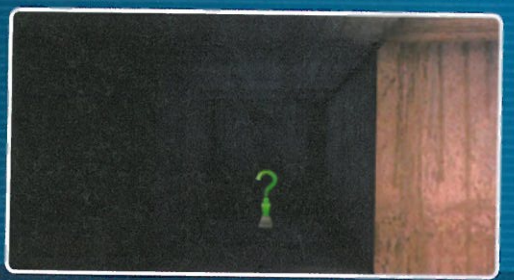
Hay otro tipo de Secretos que sólo conseguirás escaneando. Cuando veas algo que te recuerde a algún personaje prueba a escanearlo. También te hará falta para «centrar» las interrogaciones pintadas que Enigma ha dejado repartidas.

Tratamiento Intensivo

- **MAPA DE SECRETOS**: En una habitación en la zona de Tránsito Seguro en tu segunda visita.
- **Recepción de Tratamiento Intensivo**: En la habitación del medio centra la interrogación con su punto. Hay una cinta en la misma habitación.
- **Pasillo de servicio**: Escanea la radio. El Secreto se encuentra nada más entrar, tras una pared débil.
- **Galería de Traslados**: En la sala de la derecha, viniendo del sur, escanea la foto. Hay una cinta en la sala de arriba a la derecha.
- **Tránsito Seguro**: En el Nivel B5 hay un Mensaje Cifrado tras una pared débil. Nivel B6, tras una rejilla. Baja hasta el fondo, sube al techo del ascensor, busca una rejilla y escanea la sala a la que llegues. En una habitación en la planta de abajo, la primera vez que entras. Hay un Mensaje Cifrado conforme subes buscando a Harley Quinn. También hay una cinta en la habitación a la derecha en tu segunda visita a esta zona.
- **Bucle de Transferencia**: En una sala a la izquierda del pasillo escanea el cartel. Cerca de la puerta de descontaminación, en una rejilla en lo alto.
- **Descontaminación**: Hay una cinta tras la puerta que se abre con Secuenciador. En la misma habitación, en la parte de arriba. Bajo una rejilla en un lateral de la sala.
- **Cámara de pacificación de pacientes**: En la planta de arriba tras una rejilla. Al fondo a la derecha tras una pared débil, escanea la habitación. Tras una rejilla de ventilación. En el mismo sistema antes de bajar hay otra más.
- **Celdas de detención**: Escanea la celda con incógnitas. Tras una rejilla de ventilación.
- **Paso a Tránsito Seguro**: En la sala pequeña de la derecha, lo verás justo al entrar.
- **Acceso de mantenimiento**: En una sala tras una rejilla.

Edificio Médico

- **MAPA DE SECRETOS**: En la Cámara Experimental en la sala en la que el Joker habla contigo.
- **Recepción médica**: Una cinta de entrevistas nada más entrar. En la pared frente a la escena hay una placa de Bruce Wayne, delante de la puerta del sanatorio un Mensaje Cifrado tras una pared débil y un Secreto en un acceso de ventilación.
- **Sanatorio**: Bajo una pared débil, otro Mensaje Cifrado. En la planta de abajo escanea una celda con esqueletos. Alinea una interrogación en la planta de en medio, bajo un suelo débil. Arriba a la izquierda del ascensor, una incógnita tras una rejilla. Una cinta en la habitación al lado de los médicos. Otro Enigma más en la planta de abajo.
- **Sala de Rayos X**: Al entrar da la vuelta y encontrarás un Mensaje Cifrado en una pared débil en altura. En el techo de la sala donde están los matones.
- **Quirófano**: En la parte de arriba encima de un carrito. Escanea la pizarra.
- **Observación de pacientes**: En la salita pequeña de la derecha escanea el periódico. En una rejilla a la derecha de la puerta. Una cinta en la sala donde está encerrado el doctor.
- **Acceso seguro**: Tras bajar por el hueco del ascensor, en la ventilación, escanea el sombrero de Harley. Una



Los Trofeos de Enigma están en cualquier lado y aunque muchos son fáciles de encontrar, hay otros que se las traen.



Muchos de los personajes los desbloquearás cuando escanees imágenes que hagan referencia a ellos.



Habrá momentos emotivos para Batman, como esta placa en un banco, en honor a sus padres.



Escanea la escena del té de Alicia en el País de las Maravillas. No es la única referencia a la famosa obra de Lewis Carroll...

cinta en una habitación con Secuenciador. En otra sala cerrada a la que se accede por una pared débil del techo.

✪ **Depósito de cadáveres**: Escanea el tarro encima del carrito.

✪ **Cámara experimental**: Escanea el osito de la mesa. Una cinta de entrevistas en la habitación central de la sala. Un Enigma en un hueco en la pared.

✪ **Pasillo superior**: En una abertura en el techo, yendo hacia Rayos X.

Arkham Oeste

✪ **MAPA DE SECRETOS**: En una habitación con Secuenciador frente al área del Centro médico.

✪ Bajo el ascensor a la entrada del Centro Médico.

✪ En el tejado del final de la derecha, partiendo del Centro Médico.

✪ Una cinta en el edificio viejo al lado del muelle.

✪ Otro Enigma encima del mismo edificio.

✪ Bajo una torre de vigilancia entre los matorrales.

✪ Sube al balcón de la Penitenciaría para formar una interrogación.

✪Detrás de la puerta del balcón de la Penitenciaría de la isla.

✪ En esa misma habitación, escanea a los guardias de la mesa. En un saliente que verás desde el tejado del Centro Médico.

✪ Escanea el gas de una habitación oculta a la izquierda de la puerta que va a Arkham Este.

✪ En una habitación oculta en el techo de la puerta a Arkham Este.

✪ En la caída de la cascada cerca de la puerta a Arkham Norte.

✪ En el techo de la puerta que va a Arkham Norte.

✪ Tras la puerta a Arkham Norte, en una reja en la pared derecha.

✪ Tras la puerta hacia Arkham Norte, tras una pared frágil en altura.

✪ A la derecha de las escaleras que llevan a la Penitenciaria hay un Mensaje Cifrado tras una pared frágil.

✪ Tras una rejilla a la derecha de la puerta a la Penitenciaria.

Penitenciaría

✪ **MAPA DE SECRETOS**: En la sala donde se esconde Harley en la zona de Aislamiento Extremo.

✪ **Acceso a celdas**: Nada más entrar hay una cinta en la mesa. Escanea el espejo en el baño de señoras. Un Enigma en servicio de caballeros.

✪ **Galería de celdas principal**: Escanea el arma en la vitrina de la planta de arriba. Una cinta en la habitación de al lado. En una de las celdas de la parte derecha. En el techo de la puerta a la Sala de Guardia (se accede desde esta zona). Escanea la celda con días de calendario.

✪ **Acceso controlado**: Escanea la celda con el póster de Harvey Dent. Una cinta en la habitación del piso de arriba. En la parte de arriba, tras una pared frágil.

✪ **Aislamiento extremo**: Escanea la celda cubierta de hielo. En la misma zona donde has de recoger el mapa hay una cinta. Tras la celda 5 usando el Secuenciador. En la misma celda, un Mensaje Cifrado.

✪ **Acceso al generador**: Mensaje Cifrado al fondo a la derecha de la sala.

✪ **La milla verde**: En una de las celdas de la derecha.

✪ **Sala de control de seguridad**: Al fondo de la sala subiendo las escaleras tras una pared frágil. En una de las celdas nada más entrar en el piso de arriba. Escanea la puerta de la celda al fondo a la derecha de la estancia.

✪ **Sala de guardia**: Sube por las tuberías y tras usar el Garfio y el Lanzacabos, date la vuelta para encuadrar la interrogación. Al lado, donde está la puerta cerrada. Escanea el cartel de Prometheus. Tras una pared débil, donde estaba Harley escondida. Una cinta encima de la mesa.

Arkham Norte

✪ **MAPA DE SECRETOS**: En una caseta al lado del Batmóvil.

✪ En el techo de la misma caseta.

✪ En un tejadillo del edifico de Tratamiento Intensivo.

✪ De camino a Arkham Oeste tras una pared frágil.

✪ De camino a Arkham Oeste en un saliente a la izquierda de la zona de Tratamiento Intensivo.

✪ Una cinta en la habitación cerrada frente a Tratamiento Intensivo.

✪ En la misma habitación escanea los carteles electorales de «Vote Dent».

✪ Tras una pared frágil en altura en la zona izquierda.

✪ Usando el Lanzacabos desde una torre de vigilancia, se ve justo encima de la anterior.

✪ En el edificio en ruinas del noroeste.

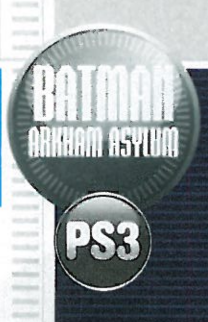
✪ También hay un Mensaje Cifrado en el mismo edificio.

✪ Alineando una interrogación en la entrada del mismo edificio.

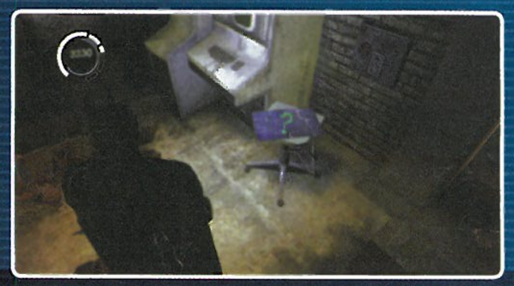
✪ En una habitación cerrada con Secuenciador al norte.

✪ Escanea el columpio al lado de la entrada a Arkham.

✪ Cerca del Batmóvil, debajo de una pared frágil.




Este tierno osito al que le falta una oreja también tendrá que ser escaneado para completar otro desafío.


Los Mapas son fundamentales para encontrar todos los secretos, éste está en la Sala de Control de Bombas.



- Una cinta en la torreta desde donde te ataca un francontirador.
- En el techo de la misma torreta encontrarás un Enigma.
- Otro lo encontrarás tras acabar con Hiedra Venenosa.

Sistema de Cuevas

- **MAPA DE SECRETOS**: Nada más entrar a la Sala de Control de Bombas a tu derecha.
- **Cruce principal de alcantarillas**: En un saliente frente a la Sala de Control de Bombas. En un hueco en el pilar tras el primer salto viniendo de las alcantarillas. Alinea la interrogación debajo del puente buscando una plataforma bajo ella, a la que llegarás agarrándote al saliente de una columna. En un hueco bajo el puente que va a dar a la Sala de Control de Bombas. En la primera plataforma metálica a tu izquierda. Frente al riachuelo. Una cinta en el pasillo que va al exterior. Usando el Lanzacabos frente a la columna tras saltar el río contaminado. Sigue subiendo y, enfrente de la puerta bloqueada, verás otro.
- **Guarida del Cocodrilo**: En el techo de la puerta que da al viejo alcantarillado. En la pared frágil que hay en el techo de camino a la Batcueva. En la parte izquierda de la sala, utilizando el Lanzacabos.
- **Batcueva**: En un tejado de piedra camino de la Batcueva. En el patio de calaveras tras un pared débil. De camino a la Batcueva tras planear en la colina de enfrente. En la siguiente zona antes de subir del todo, verás enfrente otra colina con un Enigma.
- **Viejo Alcantarillado**: Nada más llegar hay un Mensaje Cifrado a tu derecha. Una cinta de entrevista en el pasillo largo. Justo encima de éste otro Enigma. Avanza y tras una pared débil otro más. Un Enigma cerca de la entrada a la Batcueva usando el Lanzacabos.
- **Acceso a sala de control**: Una cinta de entrevistas.
- **Cruce de control de presión**: Una cinta en el pasillo. Un Enigma tras una pared frágil a la derecha.
- **Sala de bombas**: Nada más entrar recoge una cinta con ayuda del Lanzacabos en la plataforma de enfrente.
- **Sala de control**: Tras la paredes débiles encontrarás un Mensaje Cifrado y un nuevo Enigma.

Arkham Este

- **MAPA DE SECRETOS**: En la caseta frente a la mansión.
- En la caseta.
- A la derecha de la misma caseta, cerca del mar.
- En una pared débil, en el suelo, a la izquierda de la mansión.
- Frente a éste, al saltar la verja a la derecha, un Mensaje Cifrado.
- Sigue de frente y sube al tejadillo, tras la columna.
- Sube al tejado de la mansión y busca entre dos tejados cerca de una verja que da al mar.
- En el reloj del techo de la mansión, apoyándote en una ramagigante para subir hasta él.
- En la misma torre del reloj alinea la interrogación.
- En el cementerio, en una pared frágil a la izquierda.


Un sombrero y varios paraguas en una vitrina, ¿no te recuerda a un famoso villano?


Uno de los extras que desbloquearás con los secretos son los modelos del juego como el de estos presos de Arkham.


En esta habitación secreta traza sus planes otro enemigo de Batman. Además está muy bien escondida...


Una celda con un cartel electoral no puede ser de nadie más que de Dos Caras. Qué pena que no podamos enfrentarnos a él.

- Escanea la tumba de Amadeus Arkham en el cementerio.
- En la cabaña del cementerio.
- Al fondo del cementerio verás otro Secreto entre la hierba.
- Haz «zoom» y escanea la torre con la «W» que se ve desde la parte derecha del cementerio.
- En una sala en altura a la derecha de la puerta a Arkham Norte.
- Una cinta de entrevistas en la misma sala.
- Una cinta en la torreta donde te ataca un francotirador.
- Otro Enigma en el tejadillo de la mansión, en el momento en el que te atacan dos francotiradores.
- En el túnel abandonado, un Enigma tras unas rejas al que llegas usando el Garfio y el Gel Explosivo.

Mansión de Arkham

- **MAPA DE SECRETOS**: En una mesa en el despacho del alcaide.
- **Despacho del alcaide**: Escanea al lado del mapa el títere Caracortada. Tras una pared frágil en altura. Escanea la vitrina con objetos de Catwoman. Al salir del despacho en la habitación de la derecha.
- **Sala principal**: Un mensaje en un balcón encima de Aaron Cash. Escanea el retrato de Gordon al lado de la entrada al pasillo sur. En la estatua del alcaide usando la Batgarra. Una cinta en una de las casetas.
- **Pasillo Sur**: Escanea el paraguas de la vitrina. Sube a las tuberías para encuadrar la interrogación del pasillo. En el mismo lugar tras una pared frágil, otro Mensaje Cifrado. Otro más en una rejilla en altura.
- **Biblioteca**: Nada más entrar en la sala a la izquierda hay una cinta. Un Enigma en la planta baja. Y uno más en el sistema de ventilación.
- **Pasillo Ala Oeste**: Una cinta tras una pared frágil en altura a la izquierda. En una rejilla de ventilación en el piso de arriba. En otra rejilla en la planta baja.
- **Despacho de la Dra. Young**: Escanea la bolsa del cadáver. Escanea la máscara dentro del despacho. Una cinta en la mesa al salir, cuando te atacan los matones.
- **Sala de archivos de Arkham**: En la bifurcación ve a la izquierda y tira la rejilla de la izquierda para llegar a una sala con una cinta. En la misma zona abre la puerta con el Secuenciador y escanea la sala del fondo. Al fondo de la sala en la parte izquierda, tras una rejilla de ventilación.
- **Pasillo Norte**: Escanea la habitación con las paredes pintadas. En la zona del techo metálico, al fondo.
- **Recibidor de la mansión**: Tras una rejilla al entrar. Detrás de una pared frágil en el sistema de ventilación superior, un Mensaje Cifrado.

Jardines Botánicos

- **MAPA DE SECRETOS**: En la planta superior, en los Generadores que hay en el invernadero.
- **Entrada al invernadero**: Escanea a los dos guardias muertos. Hay una cinta encima de un banco y un Mensaje Cifrado en el hueco que hacen las plantas cuando intentas salir de él.
- **Invernadero botánico**: Tras una pared falsa en la planta baja. En la planta intermedia bajo un rejilla del suelo. Escanea el juego de té.
- **Pasillo de estatuas**: Escanea la placa del primer banco que te encuentres. Una cinta encima del banco.
- **Generadores del invernadero**: Una cinta al lado del guardia. Otro Enigma al lado del Mapa de Secretos.
- **Pasillo inundado / Sistema de ventilación**: Escanea una rejilla en el suelo del conducto de ventilación. En la intersección encontrarás un Enigma a la derecha. En el pasillo largo escanea un banco con muñecos. Escanea la placa de la estatua y recoge otra cinta que hay sobre un banco.
- **Cámara abandonada**: En medio de la sala de abajo, a la que se llega por las rejillas del suelo. Por el riachuelo que va hasta una verja verás otro. Sube lo que puedas y busca una cuerda que se rompe con el Batarang para hacerte con otro Enigma. En la misma zona, en una pared que se destruye con la Batgarra. Salta a la plataforma de enfrente y gira a la derecha para buscar otro Enigma más. Desde ahí salta de frente y ve por la cornisa hasta una abertura con otro Mensaje Cifrado. Ya quedan menos...
- **Aviario**: Al entrar gira a la izquierda y busca y escanea un esqueleto colgado en altura. Cerca de las jaulas cuando liberas a los médicos, hay una cinta en un banco.
- **Instalación de producción de Titán**: Con el Lanzacabos en la pared de la derecha según sales. Tira la pared débil de la izquierda para encontrar otro Mensaje Cifrado.

Usa la brújula para no perderte. Tu objetivo siempre estará marcado por la estrella.

Los poderes del medallón te ayudarán a vencer tanto a soldados como a todo tipo de seres.



WOLFENSTEIN

Una vez más los nazis hacen uso de cualquier recurso para dominar el mundo. Esta vez se trata de los poderes de la Dimensión del Velo, que pretenden controlar para conquistar el globo. El agente encargado de impedirlo es B.J. Blazkowicz, quien tendrá que hacer uso de los poderes del Medallón de Thule y nuestra ayuda para derrotarlos.



LUGARES DE INTERÉS



MERCADO NEGRO

Los estraperlistas viven la guerra como un negocio. Cuando veas este símbolo quiere decir que están cerca y que, por un módico precio te proporcionarán mejoras en tus armas y munición.

CÍRCULO DE KREISAU

El Círculo de Kreisau es un grupo de resistencia a la ocupación nazi que te acogerá a tu llegada a Isenstadt y te dará tus primeras misiones, aunque su líder tiene mucho carácter.



GOLDEN DOWN

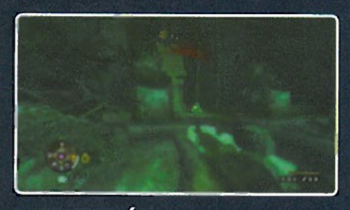
Este grupo ocultista también tiene varios centros escondidos por Isenstadt. En realidad parecen más interesados en descubrir los poderes del medallón que en salvar la ciudad.

El Medallón de Thule



VELO

Con el Velo activado estarás en otra dimensión, donde podrás atravesar puertas ocultas y ver los puntos débiles del enemigo. También te servirá para encontrar secretos y objetos ocultos.



SUSPENSIÓN

Este poder te permitirá hacer que el tiempo vaya más despacio. Gracias a eso podrás esquivar las balas de los soldados, acertar a enemigos veloces y resolver puzzles.



ESCUDO

A lo largo del juego habrá zonas donde no podrás cubrirte o los enemigos te superen ampliamente en número. Con el Escudo dispondrás de unos segundo de defensa que serán muy valiosos.



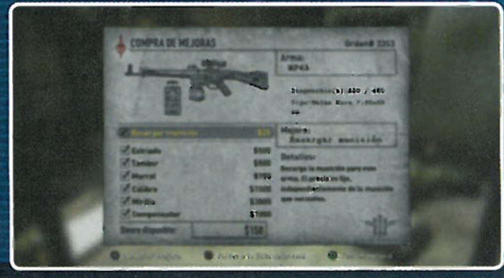
POTENCIA

Quizás este sea el más devastador de todos los poderes. Aumenta la potencia de tus armas y te permite atravesar escudos y campos electromagnéticos para aniquilar a quien salga a tu paso.

WOLFENSTEIN

PS3


La tranquilidad se acabará nada más bajar del tren. Tendrás que esconderte rápido en las alcantarillas antes de que te encuentren.


El dinero es para gastarlo, y qué mejor manera que optimizando tus armas o consiguiendo poderes aún más potentes.

Ayuda al bueno de Blazkowicz en su tarea de acabar con los planes de conquistar el mundo que tiene el ejército nazi.

Estación de tren

Al bajar del tren sigue al **agente de la Resistencia**, pasa por la trampilla recién abierta y agáchate para avanzar por el alcantarillado. Llega a la bodega y luego usa la escalera para hablar con **Eric Engle**. Te atacarán los primeros soldados nazis. Utiliza la puerta como cobertura y agachado acaba con ellos. Avanza, acaba con otros 2 nazis y agáchate para cubrirte de los que te atacarán desde las **trincheras**. Puedes lanzar alguna granada con L2 para facilitar el trabajo. Baja ahora las **escaleras** y ve hacia la derecha recogiendo las municiones que los nazis eliminados. Sigue las instrucciones de Eric y coloca la **dinamita** en la puerta para hacerla explosionar.

Nada más entrar por el hueco abierto recogerás una nueva arma: el **Kar98**, un rifle que te será de utilidad para acabar con los enemigos a distancia. Avanza y te atacarán varios soldados a tu izquierda. Cúbrete detrás de la columna y dispara a los **barriles explosivos** para acabar rápido con ellos. Pasa a la sala justo al lado de donde te atacaban y elimina a más soldados que te disparan desde las escaleras. Al llegar arriba equípate con el **rifle** y con él acaba con los nazis que vienen por la pasarela, cruza hasta la mitad y cárgate a otros dos que están abajo. En la siguiente sala busca unas **escaleras** que te lleven hacia el piso de abajo y cúbrete, porque te atacarán más soldados y uno de ellos dispara con la ametralladora MG. Lanza una **granada** y si queda alguno remátalo para usar la ametralladora. Con ella tendrás que proteger a Eric de los **refuerzos** que llegarán de frente mientras él coloca un bomba en el vagón. Disparar sin parar pero atento a que no se **sobrecaliente** demasiado. Ve ahora por la abertura de la derecha y sube las escaleras. Cuando abras fuego la **gravedad** desaparecerá y tus enemigos flotarán en el aire. Aprovecha para dispararles ahora que están indefensos. Pasa un par de salas más de enemigos y sal por la puerta

La Excavación

Nada más llegar te encontrarás con un guardia de espaldas, acércate a él sigilosamente y usa **R3** para noquearlo sin hacer ruido, más adelante derriba a otro más y dispara a los dos que te descubrirán. Avanza y ve por el **camino de la izquierda**, cúbrete y usa el rifle para eliminar a otros dos soldados. Sigue por esta zona hasta la sala del altar.

Quédate en el umbral de las escaleras sin pasar y observa al **escriba nazi** recitando una especie de hechizo. Lanza una granada a la posición del escriba y fríele a tiros antes de que se pueda dar la vuelta. Acto seguido equípate el rifle y acaba con el resto.

Ve ahora al centro de la sala y recoge el **Medallón**. Sergei te dará un cristal y podrás usar el Velo. Recarga la energía del Medallón en los **focos de luz** y pasa por la puerta que hay detrás de Sergei.

Avanza y recarga el Medallón en la luz de la derecha y actívalo para encontrar **otra** puerta. Elimina primero al escriba para que no lance Escudos a los soldados y después al resto.

Pasa por el **puente** de madera hasta llegues a otro altar con otro escriba y más soldados. Mata al escriba y usa los **barriles** para hacer volar por los aires a los soldados. Recarga el poder de tu Medallón y usa el **Velo** para recoger el cristal sin ser aplastado. Baja por la rampa hasta que encuentres un hueco por el que meterte y conseguirás la **Suspensión**.

Apareces en una zona con trampas en la que será fundamental tu nuevo poder. Recarga en la fuente de luz y actívalo para pasar las **paredes móviles** sin ser aplastado y más adelante para esquivar los **pinchos** que salen disparados de la siguiente trampa. Repite la operación y activa ahora el Velo para revelar una **escalerilla** a tu derecha y sube por ella.

Utiliza la Suspensión en las dos siguientes salas para avanzar por el puente y la puerta con interruptor. Te encontrarás en una **habitación oscura** donde te dispararán enemigos que apenas ves. Activa el Velo y recárgalo en la fuente hasta que no quede ni uno. Llega hasta el fondo de la estancia y pon la **dinamita** en el Portal para hacerlo estallar.

Vuelve por donde has venido y fíjate que más adelante se te ha abierto una **zona nueva** a la izquierda por la que podrás escapar. Usa el Velo para ver los soldados en la oscuridad y la Suspensión para poder esquivar las balas.

Cuando salgas de las vías llegarás a una **sala más abierta** en la que el rifle te vendrá bien para acabar con los enemigos que te disparan desde lejos. Mira en la **tienda** de la izquierda para recoger munición y sigue avanzando para llegar al ascensor y terminar la misión.

La Iglesia

Sigue a tu compañero y baja por las escaleras que serán derruidas. Fuera te esperan dos **nidos de ametralladoras** que hay que esquivar. Sal por la puerta y usa el **sprint** con R3 hasta llegar al

Este oficial le da a su subordinado un libro de códigos que estamos buscando. Ha firmado su sentencia de muerte.



No hay nada más peligroso que un nazi cabreado, zombi y con poderes. Bueno sí, el jefe por la mañana antes del café.



Abrir la dimensión del Velo traerá un peligro que ni los propio nazis serán capacer de controlar.

primer **edificio** de tu derecha. Sube las escaleras y mata a los soldados desde detrás. Sal del edificio y ve de frente hasta unas **escaleras** por donde subir al tejado. desde ahí usa el Velo para atravesar una pared secreta, avanza y déjate caer para llegar al segundo nido. Una vez que hayas acabado con los dos nazis ve a la **puerta** de la Iglesia.

Más adelante te las verás con un soldado pesado que utiliza un **Cañón de Partículas**. Para descubrir sus puntos débiles usa el Velo y dispara las partes marcadas en **rojo** mientras lo esquivas dando vueltas en el edificio derruido. Al acabar podrás hacerte con su arma. Sigue avanzando y usa la nueva adquisición para allanar el camino. Llegarás a una zona con una **escalera** a tu derecha. Elimina con el rifle a los enemigos que te atacan desde arriba y ponte cerca de la **escalera** para acabar con todos los que vayan bajando. Sube por las escaleras y mata a todos los de alrededor y gira a la **izquierda**. Saldrás a un tejadillo donde tienes que activar la **Suspensión** mientras te dejas caer y vas al edificio de enfrente. Hay otros dos nazis más que se parapetan en la mesa y otros cuatro que tendrás nada más salir de la casa.

Sigue el camino por el pasillo hasta que subas por un **edificio**. Allí te encontrarás con bastantes soldados. Usa el rifle o el Cañón de Partículas para acabar con ellos. Avanza por los tejados con ayuda de los **tablones** hasta que no tengas salida y puedas saltar al edificio de enfrente desde donde te dispara otro soldado. Entra en este edificio y busca en el suelo unas **tablas** que puedes romper para salir a unos túneles. Al final te encontrarás con más miembros de la Resistencia y llegarás hasta el cementerio. Equípate con el **rifle** y activa el Velo para ver a tus enemigos a distancia. Elimínalos para pasar a la iglesia y activa el Velo para romper las **juntas del portal**. Cuando las destruyas te atacará un nazi convertido en zombi. Usa el Cañón de Partículas, cúbrete con las columnas y acaba la misión.

El Almacén

Pasa por el camino de tu izquierda y sube las escaleras, lanza una granada y acaba con los enemigos de esta habitación. Gira otra **vez** a tu izquierda y atraviesa la puerta. Mata a otros dos soldados y ve hasta el final de la pasarela para activar el **interruptor** que abra la puerta de la planta de abajo.

Sal al patio, sube por las cajas de madera y pasa por la puerta de la **derecha** para seguir a tu objetivo. Baja las escaleras y abre la puerta para salir a otra vez al patio. Elimina a los dos soldados que están patrullando desde las cajas y ten cuidado con los que vendrán desde la **habitación** por la que acabas de salir. Ve hacia el objetivo y mata al nazi que está tras las **rejas**. Sigue la brújula, sube por las escaleras y elimina a otros dos soldados más. Ve hasta el final y agáchate para pasar entre las cajas y usa el Velo para pasar a la **habitación de abajo** que estaba cerrada. Ahora ya sólo te queda escapar. Si sales al patio te atacarán por la derecha en el balcón y por la izquierda en la salida. Lo mejor es que subas por las **escaleras de la derecha** al piso de arriba y limpies primero esta zona para que no te ataquen por detrás. Acaba con los que queden y ve hacia la salida.

La Granja

Al llegar a la granja, equípate el rifle y activa el Velo para encontrar a los múltiples soldados que custodian la granja. Cuando acabes sigue la **brújula** por el camino y antes de girar a la derecha cúbrete en la roca y usa el rifle. Acaba con el nido de ametralladora y varios soldados que disparan de frente.

Al avanzar por el camino cúbrete en los **matorrales** de la izquierda y cuando llegue la camioneta con soldados lánzales una granada para eliminarlos. Cúbrete con lo que quede del vehículo y sigue con el **rifle,** disparando a quienes te ataquen desde las ventanas de la granja. Pasa a la casa, coge los **objetos** que hay repartidos y sube al piso de arriba donde te esperan tres soldados más. Asómate a las ventanas y lanza un par de **granadas** al camión que llega y usa el rifle para acabar con los francotiradores. Ahora activa el Velo y pasa por el **hueco** de la pared en la planta de arriba.

Baja por el hueco del suelo y usa la escalerilla hacia abajo para llegar a los **túneles**. Lanza una granada en la habitación de las literas y avanza por el pasillo. Quédate a cubierto, e intenta matar rápido al **escriba** y después a todos los soldados que aparecen. Avanza y al final de la estancia métete por el pasillo de la **izquierda**. Otros tres nazis más y ve a la escalerilla del fondo sin olvidar coger el **lanzacohetes** de uno de los soldados.

Avanza hasta que llegues al granero y ahí dispara a los soldados, súbe por la **escalerilla** y espera a que llegue el ascensor. Acribilla a los que salen de él y baja para llegar al complejo de cuevas.



Este es Blazkowicz, el agente «yanqui» encargado de terminar con los planes de poder de los nazis.

CONSEJO:* *Mejorar el rifle te será de gran ayuda. Poder acabar con los soldados desde lejos te evitará combates cuerpo a cuerpo, más peligrosos



No dejes salir a los soldados de la camioneta. Una granada para que salgan por los aires y tú sin un rasguño.



Aunque gráficamente no sea una maravilla, por lo menos nos podemos dar el placer mutilar a nazis por doquier.

Nada más caer en la habitación equípate el rifle y asómate por la **puerta** para empezar a buscar enemigos. Te dispararán enemigos desde arriba, abajo y a los lados. Ve matándolos poco a poco y cuando te dañen cúbrete para recuperar vida. Ve por el pasillo de la **derecha** y sigue bajando las escaleras hasta que aparezcan tres nazis por una puerta. Cárgatelos y sigue por el **pasillo** por donde han venido. Elimina a otros pocos más que saldrán y a los que aparecen en la siguiente sala y recarga **munición** que encontrarás encima de las mesas y en las taquillas. Busca al preso que hay en esta sala y **desátalo** para que te abra el camino que está cerrado con un campo electromagnético. Avanza y busca el **ascensor** para bajar otro nivel.
Cuando llegues a un pasillo con una ametralladora al fondo, activa el Velo y métete por la pared con el **símbolo** a tu izquierda. Atraviesa el pasillo y aniquila al que te dispara con la ametralladora. Vuelve donde estabas y ve por el pasillo de la **derecha** y elimina a otro soldado que está de espaldas. Aquí tendrás dos caminos. Si quieres activa el Velo y pasa por la derecha a recoger bastante **oro** y luego vuelve a tu izquierda hasta que llegues a otro espacio abierto. Como en la anterior zona, mata a los soldados que estén cerca y usa el rifle o el lanzacohetes con los que te atacan desde lejos.

Sigue de frente por la **pasarela** metálica y gira por el pasillo de la izquierda. Aquí te aparecerá otra ametralladora y soldados a tu derecha. Vuelve a utilizar el Velo para eliminarlo y sigue hasta que llegues a una especie de **laboratorio**. Sigue por el pasillo, elimina a los demás, recarga munición y aunque la brújula te indique a la derecha ve por la **izquierda** para eliminar a los enemigos de la planta de arriba.

Vuelve ahora al camino marcado limpio, y te encontrarás con alguna **puerta** cerrada. Más adelante otra zona con más nazis: cargátelos y sube por las escalerillas donde te atacarán cuatro soldados más. Para que no te hagan papilla dispara rápidamente a los dos **barriles explosivos**. Abre la puerta y pulsa el interruptor para desbloquear las puertas cerradas.

Esta sala está llena de cristales, llega hasta el fondo y pulsa un nuevo interruptor para conseguir otro **cristal** con su correspondiente poder: Escudo. Este nuevo poder te protegerá de las balas y de otro tipo de ataques. Vuelve sobre tus pasos y entra por la **puerta** de esta sala, que estaba bloqueada. Aquí te encontrarás con los **Geist**, unos seres muy rápidos que se abalanzarán hacia ti. Vigila sobre todo las rejillas del suelo porque pueden aparecer repentinamente. Al llegar a la sala de máquinas esquiva el **fuego** para encontrar las escaleras del final.

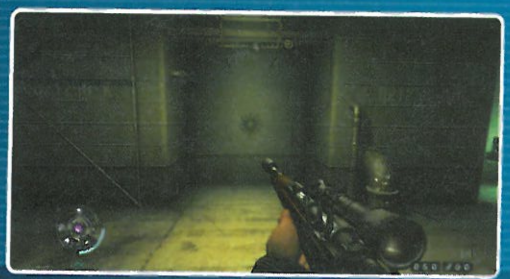
Sigue por el único camino posible hasta el laboratorio, usa la Suspensión para evitar los rayos y pasa por la **puerta**. En esta zona elimina algún Geist más y usa el **Escudo** para atravesar las zonas con rayos. Todo empezará a explotar y tendrás que saltar por el puente medio derruido. Gira a tu izquierda y sube las escaleras para poder usar el **ascensor**. Pasa ahora por las pasarelas metálicas, mata a un par de soldados y busca una habitación con una escalerilla por la que debes subir. Sigue hasta que te encuentres con el **agente** y usa la ametralladora para eliminar a todos los mutantes mientras escapas de la Base Subterránea.

El Hospital

Ve por los pasillos guiado por la brújula, pasa por la sala donde están las **enfermeras muertas** y sube por las escaleras. Sigue el nuevo pasillo persiguiendo al soldado y en la puerta con el **campo de fuerza** usa la Suspensión y al pasar activa el interruptor. Sube por las escaleras derruidas y en la sala con camas acaba con los soldados que te atacan. Ve por el pasillo del fondo y pasa por la puerta a tu izquierda hasta una **sala de ficheros** donde encontrarás al asesino. Sube las escaleras y en la sala de arriba, donde verás varios pasillos, éste te atacará. Es muy rápido y no lo verás. Guíate por su voz y fíjate desde dónde te daña.

Baja ahora las escaleras por donde viniste y busca la **puerta** que se ha abierto en la sala de archivos. Usa el Velo en la pared de enfrente y sigue el camino en busca de los **Laboratorios Secretos**. Al final del pasillo hay una puerta cerrada. Activa la Suspensión y dale al interruptor.

Al final llegarás a una especie de **plaza** en la que tendrás varios soldados, una ametralladora y un escriba. Tienes dos **opciones**: o abres la puerta y los vas matando uno a uno o activas el Escudo y pasas cual Rambo acabando con todo. Sube las **escaleras** del fondo a la derecha y antes de girar prepara una **granada** porque te esperan varios soldados con una ametralladora. Cuando lo hayas finiquitado ve por el pasillo de la izquierda y activa el **Escudo** para ayudarte contra otro escriba, varios Geist y un asesino. Cuando veas que te dañan activa el Escudo y búsca a este último como loco para vaciarle el cargador antes de que desaparezca. Al pasar esta zona podrás recargar el **Medallón** y se grabará la partida. Mata a otros cuantos soldados mientras avanzas


Este símbolo indica que podemos atravesar la pared. Sólo hay que activar el Velo y la atravesarás como por arte de magia.


Esta vez no hemos sido nosotros: un asesino nazi ha montado esta carnicería y ahora va a por nosotros, ¡glup!


A este oficial le han dado algo chungo en la comida. O eso o ha olido el perfume de Lloyd...

Si quieres evitar los combates con los soldados en la ciudad, no hay nada más sucio que ir por las alcantarillas.

hasta que llegues a unas escaleras. En el umbral prepara una **granada**, asómate y lánzala a tu derecha. Date la vuelta enseguida porque te atacarán cuatro soldados por tu espalda; liquídalos. Vuelve a asomarte y termina con el que quede y ve hacia la **ametralladora**. Abre la puerta de la derecha pero vuelve rápidamente a los mandos de la ametralladora porque te atacará otro escriba y dos Geist más. No tengas piedad y hazlos pedazos. Ahora sí, pasa por la puerta y elimina a otros cuantos nazis, ve a la habitación de la derecha, elimina el **inhibidor** y usa el Velo para pasar a través de la pared.

En la nueva estancia ve por la **escalerilla** al piso de abajo y allí inutiliza la máquina del fondo y recoge una nueva arma: **Tesla**. En cuanto la cojas haz uso de ella con el asesino que te atacará pero que aquí no tendrá mucho espacio para escapar. Sube de nuevo, ve por la

Jefe del Hospital



No intentes acabar con él ya, que será imposible. El truco para vencerle está en ir a la planta de abajo y, cuando te embista, colocarte detrás de uno de los pilares para que lo dañe. Esquiva las rocas que te lance y repite esta operación hasta que destruya todos los pilares haga caer el portal y sea absorbido por él. Tras destruirlo observa la escena donde podrás recoger el último de los cristales del medallón y conseguir un nuevo por poder: Potencia

pasarela metálica y pasa por la puerta de la **derecha**. Destruye el inhibidor y mata a otro asesino en esta sala. Ahora ya podrás atravesar la pared con el Velo.

De camino al **Depósito** acribilla a todos los soldados que suben por las escaleras y baja por ellas. Aquí se irá la **luz** de repente, activa el Velo para ir avanzando mientra matas más soldados. Un poco más adelante aparecerá otro escriba con dos **mutantes**. Ponte el Escudo y dispara rápido para que no te eliminen. Atraviesa la puerta del fondo y lanza una **granada** a los soldados que tienes de frente y ten cuidado con el que te ataca a la derecha cubierto en la **camilla**. Ve hasta el final y prepárate para el jefe. (ver cuadro)

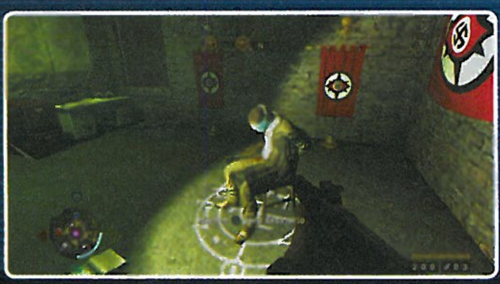
La Casa del Oficial

Abre la primera puerta y verás una larga escalera que tendrás que subir. Cuando te encuentres dos soldados de frente elimínalos y sigue subiendo, pero date la vuelta porque te atacarán desde el **piso superior**. Parapétate y espera a que vaya subiendo el resto para ir cargándotelos tranquilamente. Pasa a la habitación donde está la **mujer semidesnuda** y mata a otros dos mientras cubres tu espalda. Llega a la biblioteca y allí tira del **libro** para encontrar al General al que tendrás que aniquilar. Examina el **cuadro** que hay en la habitación, dispárale para descubrir una **caja fuerte** donde encontrarás los códigos que necesitas y huye de la casa acabando con todos los soldados nazis.

La Conservera

Sigue los túneles hasta que veas a dos guardias, mátalos y dispara al **barril explosivo** para agrandar el hueco de la pared. Avanza por el pasillo y elimina a un **asesino** que te saldrá al paso. En la siguiente sala hay cuatro soldados a los que ni tendrás que disparar: utiliza el **interruptor** para que se hagan picadillo y vuelve a darle para que no te pase lo mismo a ti al bajar. Baja por la escalerilla y métete por el hueco de la **izquierda**. Sube otra escalerilla y sigue el pasillo hasta que veas una **abertura** a tu izquierda, acaba con los dos soldados, coge todo lo de la mesa y sigue tu camino. Otros dos soldados más y un nuevo tipo de enemigo con **lanzallamas**. Dispárale bastante y permanece lejos de él porque te puede abrasar vivo. Sube las escaleras cerrando antes el gas **de** abajo y vuelve a bajar a una zona con varios pasillos y dos Asesinos. Intenta llegar lo más rápido posible al **inhibidor del Medallón** para destruirlo y acto seguido ponte el Escudo. Los dos Asesinos vendrán a por ti y con un poco de suerte y la protección los eliminarás. Baja por la **rampa** y gira a la izquierda donde están las escaleras. Mata a otro soldado con lanzallamas y cuando avances fíjate en los **balconcillos** de arriba y acaba con los soldados a ambos lados. Pasa al fondo, elimina el inhibidor del Velo y atraviesa la **pared** de la izquierda. Sube a la zona donde te disparaban los soldados, recoge las municiones y busca una **escalerilla** para ir al piso superior.

Estás en la calle con varios soldados y un soldado pesado: usa el rifle y el Escudo **cubierto** en las cajas. Llega ahora hasta el final y ve a la izquierda hasta que veas un edificio con la **puerta abierta** y otros dos soldados nazis. Termina con ellos y continúa por los pasillos para llegar a la **fábrica**. Acaba con los dos primeros soldados de esta zona y más adelante abre la puerta con R3 y dispárale al **barril** para volarla por los aires y sube las escaleras.


Tendrás que infiltrarte en el mismísimo cuartel de las SS para salvar a varios rehenes.


Estos son los trajes de los soldados de élite nazis. Ya nos podían dejar ponernos uno y pasar desapercibidos...

Lanza una **granada** antes de que se dé cuenta el escriba y luego acaba con los soldados que le acompañan. Pasa por la habitación y gira a la **izquierda** al final.

En esta sala hay varios soldados y un escriba: mátalos con ayuda de la **Potencia** y baja por las escaleras. Ve al fondo de la habitación, activa el interruptor para desbloquear el **campo electromagnético** y busca cobertura rápido, ya que te atacará un buen puñado de soldados. Al terminar quédate en el umbral de la zona que hemos abierto y activa el Escudo, porque al otro lado te espera un **tanque**. Con el Escudo activado corre hasta salir del campo de tiro del tanque. Espera que se recargue un poco el Medallón y métete en la **sala de control** con la Potencia activada para eliminar al escriba y los soldados. Ponte a los mandos del tanque, elimina a más nazis y acaba con los **aparatos eléctricos** para destruir el tanque.

Avanza hasta que llegues a una sala con muchas municiones: te espera un nuevo jefe (ver cuadro).

Cuartel de las SS

Nada más entrar cárgate al **recepcionista** y ve por la puerta de la derecha a coger los objetos que hay donde él estaba. Vuelve y verás que a tu izquierda tienes unas escaleras para subir y un **pasillo abajo**. Ve por él y lanza una granada en la siguiente estancia mirando de vez en cuando a tu **espalda** porque llegarán de la escalera también. Cuando hayas aniquilado a todos sube al piso de arriba y sigue por el pasillo. Ve por una de las puertas de la **izquierda** con ficheros donde verás una pared para usar el Velo. No te dejará activarlo, así que busca otra puerta en esta habitación que da a una **escalerilla** para destruir el inhibidor. Pasa ahora a la sala cerrada y recoge la **información**. Sigue las indicaciones para salir del edificio y ten cuidado con los soldados que te llevan MP43. De ahí saldrás a las **alcantarillas**. Sigue el único camino posible hasta la salida a la ciudad.

Base Paranormal

Nada más entrar, arroja una granada a la zona de arriba aunque no veas nada porque hay varios soldados y rescata al primero de los tres **rehenes**. Sube las escaleras y párate en el umbral mientras matas a todos los soldados que te atacan. Sal de ahí y usa la **Potencia** con los que quedan y con el escriba. Ve por el camino de la derecha y mata a otro escriba más antes de subir por las **escaleras**, avanza y llegarás a otro pasillo con una habitación con otro rehén. La habitación donde está el último rehén es una **trampa** en toda regla: un escriba y varios soldados cabreados te estarán esperando. Lo más rápido es activar la **Potencia**, abrir la puerta, vaciar el cargador en el escriba primero y luego ir a por los demás. Si te ves mal vuelve **atrás** a recuperarte. Sal de aquí por el mismo camino que el rehén para terminar una nueva misión.

Castillo

Al llegar al Castillo pasa por la **reja** abierta de frente y gira a la izquierda, ahí te atacarán varios nazis así que ponte el rifle con la **mirilla** y dispara a los francotiradores de arriba. Avanza y gira a la derecha donde tendrás bastantes soldados más. Mátalos con el rifle y ten cuidado con los soldados que vendrán con **Jet-Pack**. Sigue a tus compañeros a otra zona con más soldados y un **oficial** embrujado como el que destruiste en el portal de la Iglesia. Desde lejos será fácil, ya que sólo tienes que esquivar sus bolas de energía. Busca al fondo a la derecha un **inhibidor** y usa el Velo en la zona marcada para avanzar. Ve por la escalera de la derecha y sigue subiendo mientras eliminas más nazis y ayudas a tus compañeros. Al final llegarás a una **puerta** en la que podrás ir al interior del castillo. Acaba con el soldado que sale a tu izquierda nada más entrar, pasa por la puerta por la que ha salido y usa el Velo en la **pared** de la derecha. Estás en la Sala de Control: mata a otros dos soldados, salta al piso de abajo por la parte de las cajas y dispara a otros dos que te atacan, baja y recoge el **último arma** del juego. Atraviesa la siguiente puerta y pasa por los pasillos hasta que llegues a una **verja** sin salida que puedes elevar disparando con el arma nueva. Cuando salgas acaba con el **monstruo** que hace estragos con un simple disparo y abre la siguiente reja. Sube ahora al ascensor del

Jefe de la Conservera

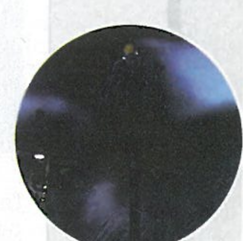


Activa la Potencia y dispárale hasta que vaya a un haz de luz para recargarse. En ese momento tendrás que romper la máquina para que no pueda hacerlo. Tu enemigo dispondrás de varios ataques: se abalanzará sobre ti, te lanzará un círculo de energía por el suelo o en altura y unas bolas de enegía. Los podrás esquivar todos saltando, agachándote o corriendo. Cuando te quedes sin energía recarga el Medallón y dispara a las máquinas cuando él se ponga debajo.


La ciudad puede ser un poco liosa y con la brújula a veces te puedes perder. Usa el mapa y encuentra lo que buscas.


Hacer esto no es buena idea; Hans Grosse es muy duro de pelar. Mejor cúbrete y dispárale cuando puedas, si no quieres morir.


Aunque Hitler no aparece en este título, sí que podremos encontrar en él referencias a su figura.


Los soldados con Jet-Pack son débiles cuando les disparas, pero si no los ves estás perdido.

final para ir a la **azotea** del castillo donde te encontrarás una puerta cerrada con rejas. Para abrirla busca una **placa de metal** cercana en el suelo y písala para que se abra la puerta. Activa la Suspensión y sube las siguientes escaleras.

Llegarás a un **pasillo** encima de un comedor, baja un poco las escaleras para que los soldados empiecen a salir y vuelve rápidamente a tu posición anterior. Estate cubierto y espera a que llegue un **escriba** y un soldado poseído y activa el Escudo mientras no dejas de dispararles. Ahora ya puedes coger tu rifle y limpiar la zona de bajada. Pasa el comedor y sube las **escaleras contrarias**, acaba con unos cuantos soldados más y destruye los inhibidores. Abre las puertas metálicas hasta llegar a una **nueva zona** llena de oficiales, elimina a los enemigos de arriba, baja las escaleras y termina con todos los oficiales que se encuentran en el **despacho**. Avanza y pulsa el interruptor para desactivar los Escudos y llegar al **comedor** otra vez. Dispara a los enemigos que tengas cerca y cuando aparezca el escriba y el monstruo activa el Escudo y ponte la **Liechefaust44** para matarlos rápido. Continúa por el camino que se ha abierto y recarga tus armas con las **municiones** que hay encima de la mesa antes de llegar a la biblioteca.

Pasa tranquilo el piso de abajo y sube las **escaleras** donde te encontrarás con un escriba y un asesino. Ve al final del pasillo y pon tu espalda contra la pared mientras esperas atentamente a otro par de **Asesinos**. Cuando acabes cruza la puerta. Toca seguir a Hans Grosse para que no escape con Caroline: Vuelve al **comedor**, que estará infestado de soldados. Usa el rifle desde lejos y cuida tu espalda de algún soldado que te atacará por detrás.

Cruza las escaleras del lado contrario y pasa por la **zona** que desbloqueaste con el interruptor. Ve por los pasillos tranquilo, porque no te atacará nadie, y recoge toda la **munición** de sala después de usar el Velo. (ver cuadro).

De camino a la salida **La Reina** volverá a aparecer y te seguirá atacando. Coge tu mejor arma y retrocede cuando vaya a por ti: cuando levante el **abdomen** para atacarte aprovecha y dispárale. De vez en cuando desaparecerá y la encontrarás a tu espalda. Cuida que no te de golpes muy seguidos y descarga toda tu **artillería** en ella. Cuando caiga exhausta y herida colócale una **dinamita** en la cabeza para terminar con ella y con la misión.

El Aeródromo

Tras el accidente estarás rodeado de soldados y de un escriba. Como tu posición no es buena, ve corriendo hasta el **tejadillo** de la derecha y desde ahí elimínalos. Sigue por la puerta y llega hasta las escaleras. Sube y en la pasarela metálica acaba con el soldado con lanzallamas. Pasa por la **puerta** del fondo y recoge todo lo que veas en esta zona. Sal afuera con el **lanzacohetes** porque vendrán muchos soldados y no tienes cobertura. Usa el Escudo para cubrirte y acaba con el escriba lo antes posible. Cuando bajes busca una fuente de **luz** para recargar el Medallón y vuelve a ponerte el Escudo cuando venga otro pelotón a por ti. Al eliminar a todos dirígete a la **zona de Escudos** y rómpelos para pasar con ayuda de la Potencia y llegar al hangar.

Mata desde arriba a los dos científicos y equípate con la **Liechefaust44**. Abajo tienes que destruir las máquinas que dan energía a la esfera. Mientras, te atacarán unos cuantos **zombis** bastante peligrosos. Equípate con el Escudo, corre y dispara hasta que salga de la esfera la **soldado**. Ten cuidado con su velocidad y zúrrale hasta que caiga. Pasa por la puerta marcada y sal **fuera** del recinto. Cárgate al soldado con lanzallamas, métete por la puerta por donde ha salido y ve hacia la **escalerilla** para llegar a la zona este del aeródromo.

Avanza el pasillo, acaba con más soldados y **destrúye** el inhibidor en la habitación de la izquierda. Avanza y recoge munición en otra sala a la derecha. Elimina más enemigos y sube por las **escaleras** del fondo.

Reina Geist



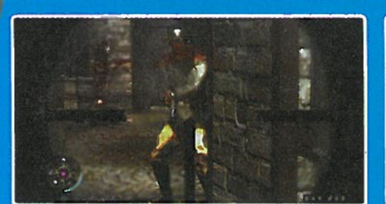
Cuando controles la torreta dispara sin cesar hasta que La Reina caiga al suelo. Después dispara al abdomen hasta que rompas uno de los sacos de huevos. La Reina tiene dos ataques: te mandará geist por el suelo o por el aire. Usa la ametralladora y el Escudo para que no te dañen mucho hasta que La Reina se cargue la torreta. Corre entonces, esquivando sus ataques, recarga el medallón y móntate en otra torreta. Haz lo mismo hasta que acabes con todos los huevos.

***CONSEJO:** En los últimos niveles ir de frente puede no funcionar. Lo mejor es una buena cobertura combinada con los poderes del Medallón para salir airoso.*



PS3

Todo tipo de enemigos para un ejército de lo más variopinto



SOLDADOS RASOS. Miles de estos soldados caerán bajo el fuego de tus balas. Aunque por sí solos son débiles, cuando aparecen en masa o consiguen rodearte se vuelven peligrosos.



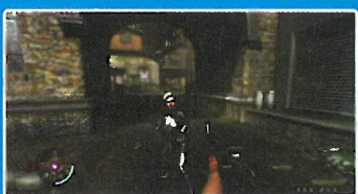
ESCRIBAS. Mejor acabar pronto con estos enemigos; poseen poderes que les permiten ir a gran velocidad y crear escudos tanto para ellos como para los soldados.



ASESINOS. Tan mortales como fanfarrones, los Asesinos son capaces de volverse invisibles para matarte. Atento a su voz, porque te indicará la distancia a la que están.



GEIST. Muy rápidos y con las garras afiladas, estos seres te atacarán en grandes grupos. Intenta sobre todo que no te sorprendan desde atrás, porque si no te eliminarán.



LAS MUJERES PANTERA DE LAS SS. Las soldados nazi tienen gran agilidad y son peligrosas en las distancias cortas. Usa la Suspensión para evitar que se acerquen a ti.



SOLDADOS DE ÉLITE. Conforme supongas una mayor amenaza, las mejores tropas del ejército nazi te atacarán con ayuda de lanzallamas y Jet-Packs.

En esta sala tendrás dos escribas y más soldados. Usa **Potencia** y elimina primero a los escribas. Pulsa el interruptor encima de las escalerillas y avanza por la puerta anteriormente bloqueada. Avanza despacio por el largo pasillo. Activa la Potencia nada más entrar para acabar con el escriba y los dos Asesinos que te atacarán. Pasa por la puerta de la izquierda y vuelve a cargar el **Medallón** para enfrentarte a otro par de escribas y más soldados. Usa la Potencia para romper el **inhibidor** en la sala bloqueada a la derecha y pasa por ella. En la siguiente verás una **plataforma** circular en medio. Vuelve a recargarte y coge un arma potente porque tendrás que vértelas con todo tipo de **enemigos**. Utiliza la Potencia y el Escudo, recarga el Medallón y cúbrete donde puedas. Al acabar, sube al **ascensor**.

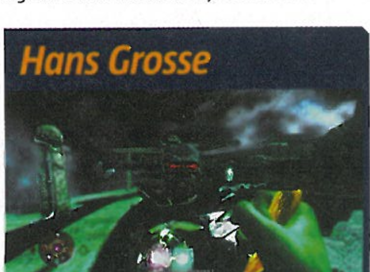
Vence a un par de enemigos cerca del puente y usa el rifle para los que veas lejos. Conforme avances por el puente aparecerán dos **zombis** y dos soldados. Usa el Escudo o la Potencia y acaba con ellos. Sube las escaleras, cárgate a los de la **plataforma de enfrente** y mata al resto de mecánicos y soldados. Ten cuidado también con los francotiradores que te disparan desde abajo. Continúa y activa otra vez la **Potencia** con los soldados y el escriba de arriba. Llega a la **sala de control del puente** y activa el interruptor para llegar al Zepelín.

El Zepelín y el Sol Negro

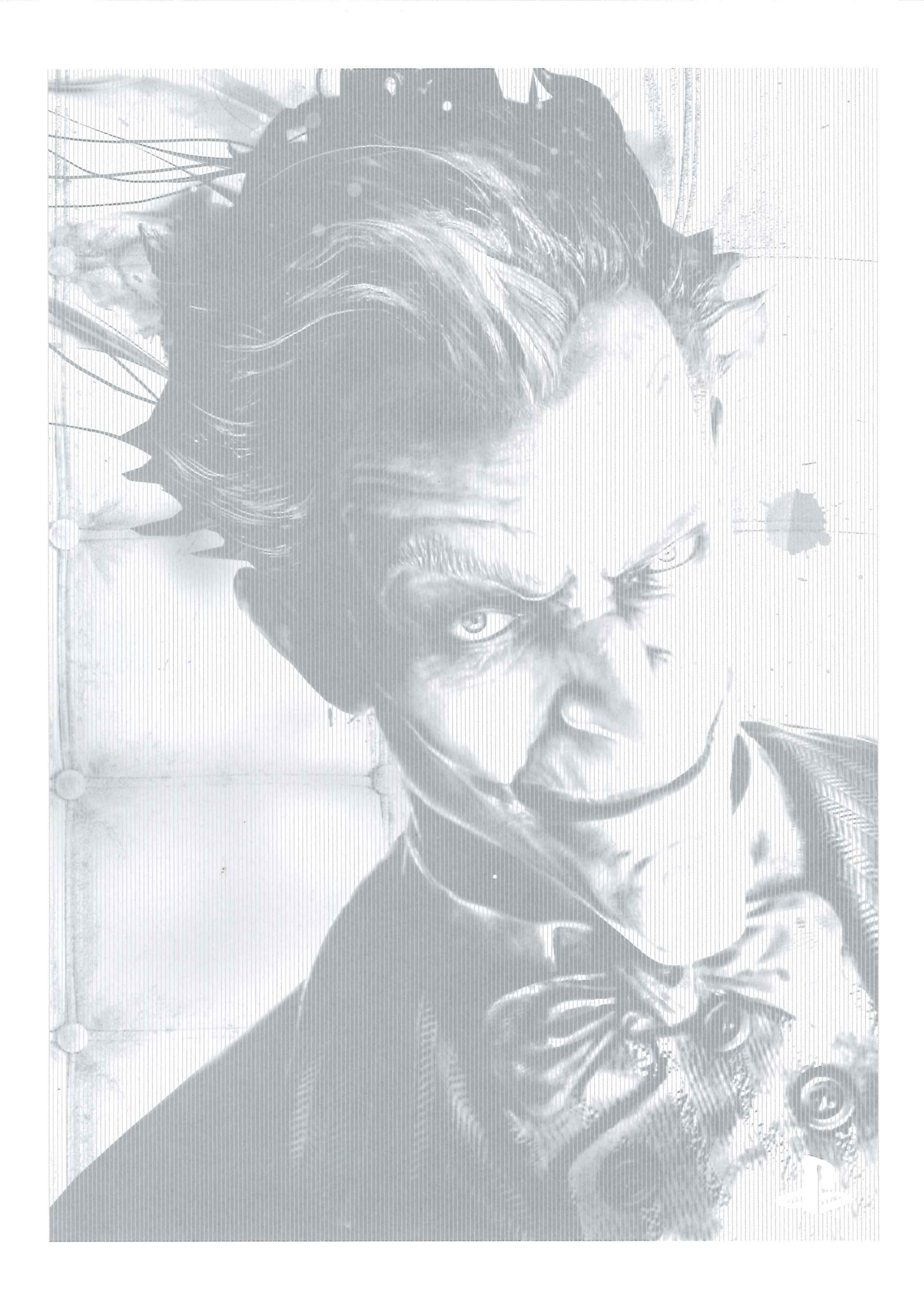
Dispara a los soldados de esta zona y baja las escaleras hasta la sala de control. Llegarás a un **pasarela metálica** con soldados delante de ti: acaba ellos desde atrás y al cubriéndote con las cajas. Pasa a la sala de control y pon **dinamita**. Ve ahora hacia el ascensor, por donde llegarán más soldados, para llegar a una **nueva zona**. Abre la puerta del fondo, usa el Escudo para acabar con los que puedas y resguárdate con la **puerta** cuando se agote. Ve asomándote y usa el rifle hasta que no quede ninguno. Sal afuera otra vez, usa las **baterías antiaéreas** para destruir los motores y los soldados con Jet-Pack y sube las escaleras.

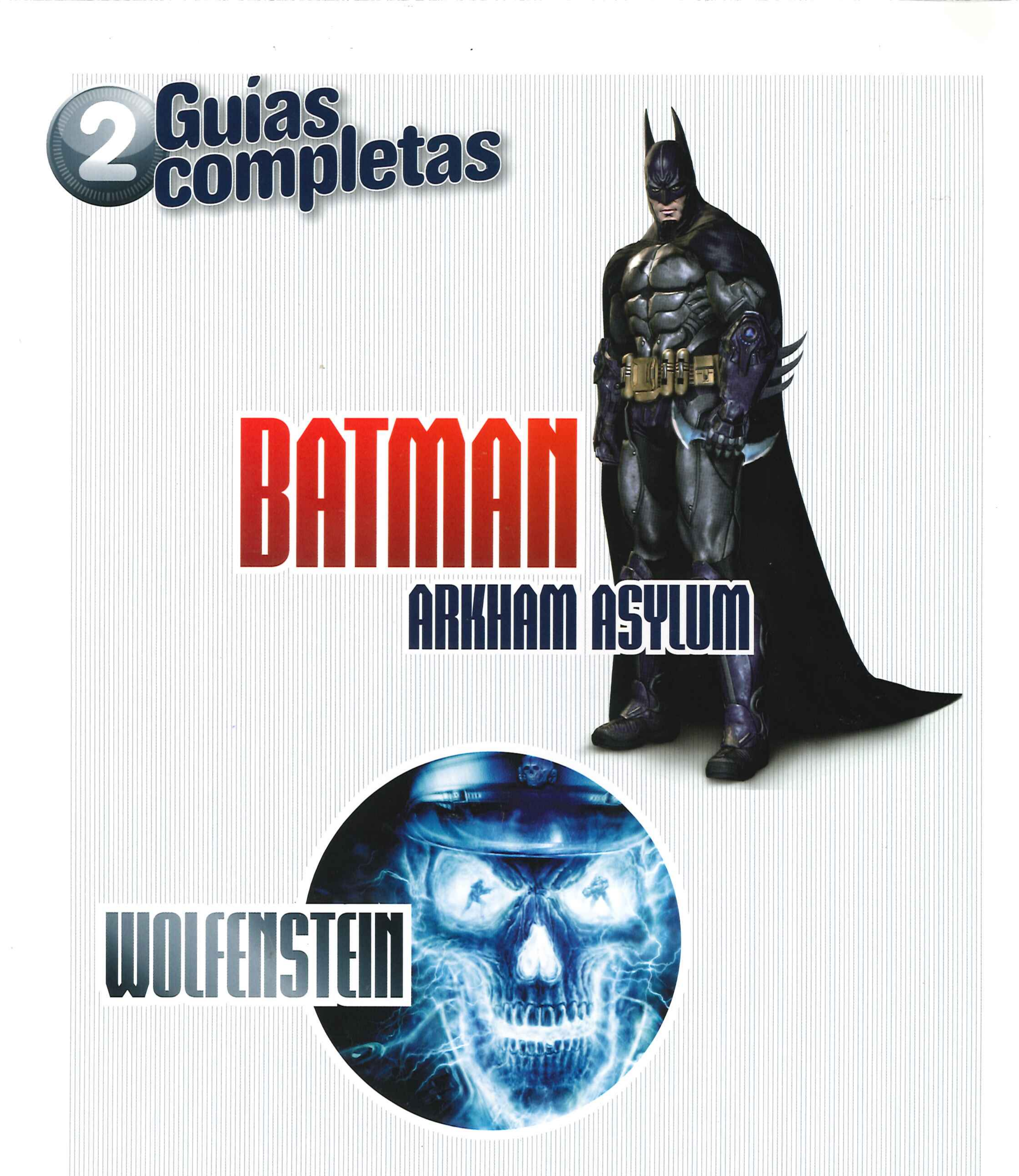
Avanza por los pasillos hasta que llegues a una zona llena de **rayos**. Atraviésala usando el Escudo y usa la Potencia con el **barril** para desbloquear la siguiente zona. Llegarás a una sala con muchos enemigos: utiliza la Potencia y el rifle y mátalos desde lejos. Dirígete a la sala de control para hacer caer los **cazas**. Pasa por la puerta que hay detrás de ti y baja por el **ascensor** que hay al fondo. Llegarás a una sala llena de soldados: activa el Medallón con el poder que prefieras y acribíllalos. Sal al exterior y llega hasta una sala grande con **pasarelas** que tendrás que bajar. Pasa primero por la de la izquierda y a continuación por la del centro. Quédate cerca de un recipiente para poder **cargar** el Medallón y usa tus poderes contra los soldados. Pasa por la puerta del fondo, donde se encuentra el **portal**. Elimina a los dos soldados y ve a la sala de control donde aparecerá un asesino. Activa el **interruptor** y prepárate, porque tendrás que vértelas con todo tipo de enemigos. No salgas de la habitación y espera que vengan a por ti. Usa los **poderes** del Medallón y ten paciencia. Cuando acabes recoge munición, carga el Medallón y ve al portal a terminar con **Grosse** (ver cuadro).

Hans Grosse



Esta batalla se compone de tres partes: en la primera usa la Potencia para atravesar su escudo y cubrirte con las columnas hasta que caiga al suelo y le claves un cristal. En el segundo usa la Suspensión para acertarle mientras se mueve rápidamente por el escenario. Recoge más munición y haz caer a Hans disparando al puente. Avanza y elimina a los Geist hasta que le puedas lanzar al vacío. De vuelta a la plataforma dale con todo, usa la Potencia y cúbrete hasta derrotarle.





PlayStation. Revista Oficial - España

Se vende conjunta e inseparablemente con **PLAYSTATION** Revista Oficial - España, nº 105
Prohibida su venta por separado.

GRUPO ZETA